电 脑 应 用 和 娱 乐 的 第 一 选 择　总第80期

# 大众软件

2000
15



WWW.POPSOFT.COM.CN

## 1995－2000





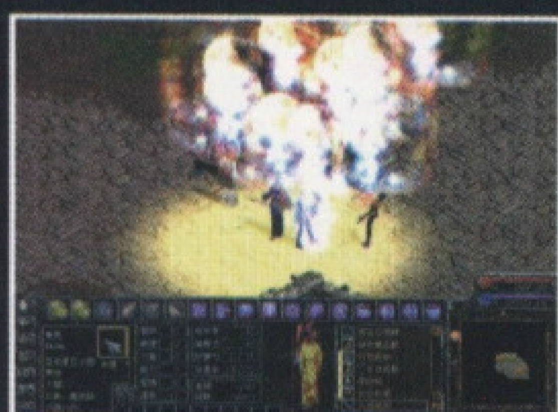

零售价 ￥: 6.5元



ISSN 1007-0060


五周年热力推荐
















雷爵
LAGER

# 编辑部报告

自从1996年初开始负责扉页的写作，至今已是70余期。而《大众软件》走到这一刻，刚好整80期。在5周年的编辑部报告里，我居然提笔忘字，不知道该写些什么。我想，在这珍贵的版面里，还是简要描述一下这5年来发生的一些事儿，让增长迅猛的新读者群也了解一些我们的过去。这些文字，你们也能在《大众软件5周年——写在杂志边上》这本书上看到。

1995年8月，《大众软件》创刊号正式发售（要说大众软件杂志社成立的日子，那得往前推4个月）。创刊号发行量10万本的奇迹令业内人士侧目。

1996年1月，“大众软件读者服务连锁销售组织”创立，自组渠道将正版软件向全国推广。杂志增页到80页。

1996年8月，大众软件杂志社发行了国内首张杂志配套光盘，发行量达16万套！

1996年10月，杂志由骑马订改为胶订。

1997年初，“大众软件读者服务连锁销售组织”改组为“晶合软件连锁组织”。

1997年6月，杂志遭遇盗版，也是新中国出版史上的奇迹。

1997年7月，在国内首家发行连续电子出版物光盘杂志《大众软件CD》，杂志增页到112页。

1997年11月，“大众软件网”初建。

1998年1月，《大众软件CD》按月定期出版，并以极低的价格（19元）通过邮局系统面向全国发行。

1998年5月，杂志发行量首次突破30万。

1998年7月，制作《电脑美术作品制作与赏析》和《1998TOP100电脑游戏精选》

1998年11月，本社与育碧公司合作出版《魔法门VI完全攻略》

1999年1月，杂志改为半月刊，调低价格；光盘增加为双CD，价格不变。与新天地公司联合举办了国内首次游戏真人模特评选活动。

1999年2月，本社与日本科乐美公司合作推出了《心跳回忆背景设定》，发行量超过10万套！

1999年5月，半月刊发行量突破33万，月发行量67万。制作完全原创的《英雄宝典》，是《魔法门英雄无敌III》的超级资料攻略。与育碧公司合作出版了经典科幻小说《世界大战》，随书附赠了游戏音乐CD，这也是我们对于游戏周边市场的第一次尝试

1999年6月，邮局风波，致使杂志社决定来年自办发行。

1999年10月，大众软件网全面改版，日访问人数过万。

1999年11月，《大众软件CD》光盘月刊发行量突破8万。推出《心跳回忆纪念画册》（含完全攻略）和《博得之门完全攻略》

2000年1月，杂志全面改版，增加页码到128页，开始完全自办发行。《异尘余生II完全攻略》、《大航海时代IV完全攻略》面世。

2000年4月，《机甲战士III资料合集》面世。

2000年7月，杂志增加正文页码到152页，大众软件网晶合后院全新改版。

2000年8月，大众软件5周年暨第五届大众软件奖活动。《大众软件5周年——写在杂志边上》、《水晶宝合》、《网络创世纪》资料型攻略陆续面世。

以上列表未曾提及的包括：每年的增刊、合订本，每年的大众软件奖系列活动，自去年年底以来每月出版的《攻略手札》以及种种对我们而言平凡而反复的工作，记录在册的只是一些改变和异动。在此特别感谢所有的读者、作者和我们的合作厂商，这5年来你们给了我们最大的支持和无声的鼓励；也要感谢上级领导部门给我们政策性指导；感谢本社的关联企业：晶合顺达计算机公司、晶合虹彩多媒体公司给我们最有力的帮助。谢谢各位。

“当我站在这舞台，听到掌声响起来，我的心中充满了，无限感慨。”这是一首老歌，但恰巧符合我现在的心情。

**黑暗@POPSOFT.COM**

# 大众软件

**主管单位**：中国科学技术协会
**主办单位**：中国科学技术情报学会
**编辑出版**：《大众软件》杂志社
**社　长**：关家麟
**副社长**：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
**主　编**：高庆生
**副主编**：裘聿纲
**法律顾问**：陆智敏
**编辑部**：裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 李广才 汪铁 彭程
**校　对**：郑佛水 杨卫兰
**本期责编**：彭程
**广告部**：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
尹博
**发行部**：陈志刚(主任)
**特约读者服务部**：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
**版式设计**：祁津忆
**版式制作**：晶合虹彩多媒体软件制作公司
**印　刷**：煤炭工业出版社印刷厂
**刊　号**：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
**发　行**：大众软件发行部
**订　阅**：大众软件邮购中心
**国外发行**：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
**国外发行代号**：6209M
**广告许可证**：京崇工商广字第0036号
**邮政编码**：100051
**通信地址**：北京和平门邮局3056信箱
**邮购中心**：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
**邮政编码**：100089
**发行部电话**：
(010)67150982(4、5)-202
**采编组电话**：
(010)67150982(4、5)-207、208
**网络组电话**：
(010)67150982(4、5)-209
**广告部电话**：
(010)67150982(4、5)-203
**传　真**：(010)67150983
**邮购中心电话**：
(010)82634107、82634092
**读者服务部电话**：(010)67164859
**网址**：http://www.popsoft.com.cn
**出版日期**：2000年8月1日
**零售价**：人民币 6.50 元
港　币 13.00 元
美　元 4.66 元



# 目录 2000年第15期（总第80期）

## 新闻速递



## 专题综述



## 实用软件



## 硬件评析



## 网络时代



## 应用心得



## 问题交流



## 读编往来

## 专题企划



## 中国游戏报导



## 前线地带



游戏试炼场



## 游戏赏析



实话实说



## 攻略指引



## 游戏畅谈



## 有字天书

补丁铺



秘技屋



## TOPTEN




| | |
|---|---|
| 网　址 | www.popsoft.com.cn |
| 业务联系 | editor@popsoft.com.cn |
| 应用投稿 | tools@popsoft.com.cn |
| 娱乐投稿 | games@popsoft.com.cn |
| 新闻投稿 | news@popsoft.com.cn |
| 读者来信 | reader@popsoft.com.cn |
| 广告联系 | adv@popsoft.com.cn |
| 网管联系 | webmaster@popsoft.com.cn |
| 发行联系 | issue@popsoft.com.cn |
| 邮发中心 | jhyf@popsoft.com.cn |
| 合作伙伴 | www.263.net |


### 上期要目

搞怪软件集中营
IDE系统究竟有多快
大刀
圣战群英传 II——暗黑预言

### 下期要目

离线浏览工具大放送
揭开SCSI的神秘面纱
银河创世纪 II
急速摩托——铃木2000

### 2000年8月光盘目录

新手学堂：精雕细琢系列之 III 之二
新片大赏：阿科泰拉传奇 地球2150
生化危机 III
软件长廊：阳光伴侣2000
攻略指引：大刀

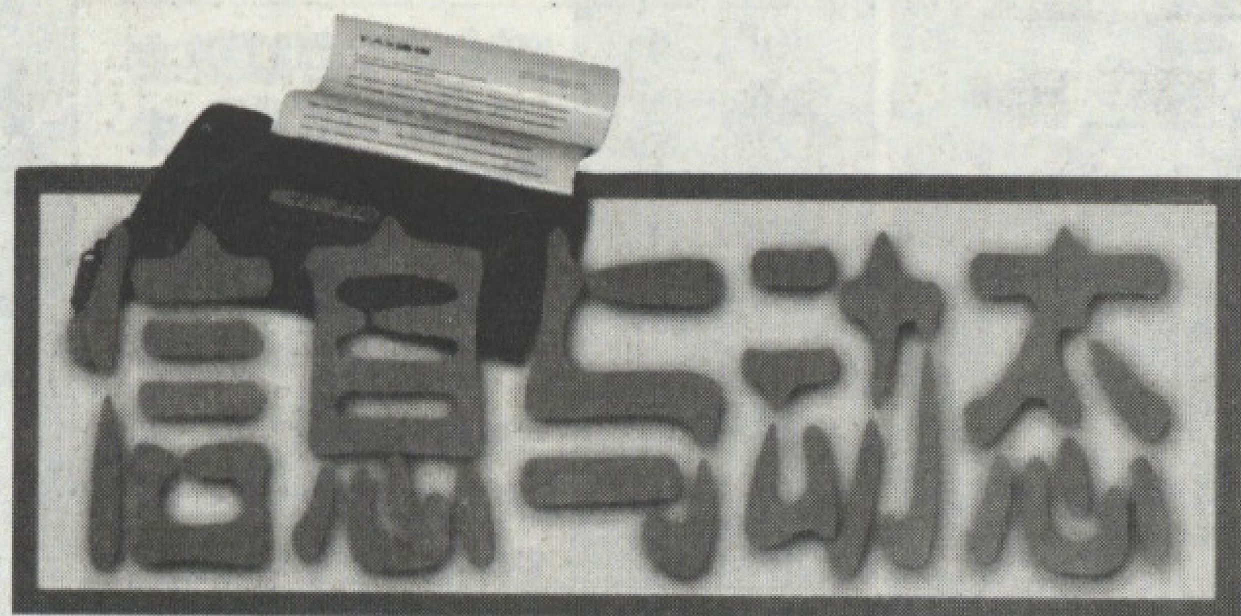



### 本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张光宇
甘旭东 于国重 赵 挺 李 宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂




## 中国首家“三维互动”网站即日开通

由诺亚传播有限公司推出的纯“三维互动”全新网站“世纪诺亚城”（www.noahcity.com），即将同广大网民见面。作为中国首家三维互动网站，她将以其独特的三维立体效果、身临其境的感觉和精美逼真的画面，把目前传统的平面网站引入一个全新的理念。在技术上，诺亚公司彻底解决了窄带网络同运行速度之间的矛盾，使人们上网如同玩光盘游戏一般流畅。“世纪诺亚城”是一个全新的虚拟社区网站，她能将不同年龄、性别、地区、宗教、国籍的人们汇集起来，共同生活在一个可爱的城市中。诺亚传播有限公司是新近在上海成立的一家独资网络公司，并将在北京、广州等地设立分公司。该公司拥有强大的技术实力，公司CEO蒋欧文先生，也就是“世纪诺亚城”的创造者，在多媒体三维技术及艺术领域具有非凡的造诣，使其能在短短半年的时间内完成中国首家三维互动网站的开发。




本刊记者

## 赛门铁克与联想合作

为进一步拓展中国市场，赛门铁克（Symantec）公司近日正式与联想集团旗下的主力公司——联想神州数码有限公司签署了销售总代理协议。根据这一协议，联想神州数码有限公司将成为赛门铁克公司授权的软件产品销售总代理，进行赛门铁克产品渠道开发和销售工作。作为全球领先的工具软件公司之一，赛门铁克公司拥有多项世界第一的品牌与产品，其中的Norton系列防病毒软件享誉网络安全业界，并拥有超过50%的财富500强企业用户。而联想神州数码有限公司则是中国有很高知名度的优秀代理分销公司。据IDC统计，联想神州数码代理分销的众多产品都占到国内市场30%左右的份额。此次合作，是世界领先行业技术和中国优秀代理渠道及服务的合作，对合作双方都是极佳的市场拓展的新契机，也将会对国内用户市场产生深远的影响。据介绍，此次合作的产品将有针对企业用户以及个人消费者的两大类工具，包括互联网安全工具，如Norton防病毒多层次解决方案和远程通讯以及维修工具。其中，Norton Ghost和pcAnywhere产品系列屡获殊荣。




本刊记者

## 个人信息服务网站“其实网”开通

今年7月10日，一家声称不是网络公司但也通过互联网提供服务的网站开通——掌上信息（中国）技术有限公司在北京、上海、杭州、洛杉矶等地同时推出个人信息服务网站“其实网”（www.70web.com）。“其实网”是掌上信息公司用以支持eBox服务的骨干网。掌上信息公司通过向通信服务营运商提供eBox技术平台，使他们能随时随地、利用各种通讯工具向最终用户提供eBox个人综合通信、信息和电子商务服务。掌上信息公司研制开发的eBox技术是一种将电话网、无线网、寻呼网和互联网连接在一起的通讯技术，为用户提供自动语音/传真服务（CTI）、人工呼叫服务（OAP）、手机短信服务（SMS）、手机上网服务（WAP）、寻呼服务（Paging）和WWW浏览服务（WWW）。用户使用eBox服务可以用任何通信工具发送和接收以手机、电话、寻呼机、传真机、PC电脑、掌上电脑等为载体的语音、传真和E-mail等多种形式的信息。而且eBox服务统一了用户的通信号码，向使用eBox的用户发送信息，发送人只需使用用户唯一的eBox号码，而不用担心记不住许多的电话号码、手机号码、呼机号码及E-mail地址等，也不用担心他们的联系号码会发生变化。

本刊记者

## 惠普宣布崭新的互联网软件及服务

今年7月17日，惠普中国有限公司宣布推出崭新的端对端（end-to-end）互联网核心软件和服务。这一内容得到扩展的解决方案将使企业、服务供应商和Internet创新公司能以更简单和更快捷的方式建造高度稳定、安全的Internet环境，更好地运用电子化服务，从而在当今的互联网大环境中盈利。同时，这一全线软件产品的推出，将进一步强化和丰富惠普公司所倡导的“电子化服务”的理念。此次惠普公司推出的Internet软件和服务包括：全球计算机安全咨询服务、量身定制的电子传递服务、HP WebQos 2.2、电子对话开放软件平台等等。在互联网业务蓬勃发展的今天，客户需要的不单单是一位可靠的销售商，还需要一整套软件架构以提供电子化服务，需要预先经过集成和认证的解决方案以便能够迅速实施。因此，惠普公司推出的这些新产品、新服务、新技术和新的解决方案，再一次证实了在互联网模式从“自己动手做”发展到以电子化服务为基础的“请别人为自己做”的过程中，惠普公司一直处于领先地位。

本刊记者

## EPSON全国巡展

"彩色世界，科技无限——EPSON系列产品全国巡展2000"在暑期全面展开。从今年7月10日到9月16日，在近70天的时间里，EPSON将在30个城市展示其全系列产品。EPSON公司多年来一直致力于彩色输入输出设备的生产与开发，为用户提供打印机、扫描仪、投影仪等高科技全线产品及一系列的服务。进入新千年的爱普生公司又为用户推出了许多新产品，这些新品将会在此次巡展中亮相。此次巡展由南北两线同时铺开，北线途经天津、沈阳、大连、长春、哈尔滨、大庆、太原、石家庄、济南、青岛、郑州、西安、兰州、银川、呼和浩特，南线途经武汉、长沙、南昌、合肥、南京、无锡、杭州、福州、厦门、汕头、南宁、昆明、贵阳、重庆、成都，共计30个城市，覆盖了除京沪穗以外的全国二级电脑市场及绝大多数省会城市。在巡展途经的每一个城市，EPSON将开展为期2天的宣传及市场推广活动，包括扫描仪/投影仪的全系列产品展示、经销商的培训及针对大众用户的产品讲座。

本刊记者

## CAXA助力现代工程教育

今年7月25日，在教育部主办的"首届全国职业教育教学仪器设备与网络多媒体技术应用展示会"上，北航海尔（CAXA）推出了面向职业院校的CAXA——CAD/CAM教学一体化方案，并演示了CAXA电子图板、CAXA三维电子图板、CAXA线切割、CAXA制造工程师的通用现代工程软件。21世纪是"知识经济"时代，是Internet网络信息化时代，更是以CAD/CAM先进制造技术为支柱的新产业时代。从1997年CAXA首次将专业CAD的价格降到中小企业和个人可以接受的水平，推动我国CAD应用普及以来，CAXA软件就已经走上了教学/培训的讲台。到目前为止全国已有400多所院校和培训机构使用CAXA软件进行教学或短期培训。3年多来，这些院校和培训机构使用CAXA软件培训师资近1000人次，培养/培训学生/学员60000多人，出版教材20多套，编写了大量的内部讲义、习题集等教学资料，建立起了各种形式的CAD/CAM专业教室或教学实验中心，取得了许多教改项目成果和培训的成功经验，并获得了较好的经济效益。

本刊记者

## "中国人"网站正式启用Adforward网络广告管理系统

沙岭信息技术（北京）有限公司（chinaren.com）近日与新好耶信息技术有限公司达成协议，经过认真的系统验证后正式启用由新好耶独立开发的Adforward网络广告管理系统。Chinaren将用这套系统来管理其网站上所播放的广告，并以此为广告主提供播放效果监测的客观报表。好耶于1998年独立开发了全中文界面的Adforward系统，经过不断的改进、测试和实际运行，现已升级到3.5版本。在技术水准和实际运用效果上，它不仅可与国外先进的管理系统相媲美，而且具有一些适应中国国情的独特优点。Adforward是除其界面适合中国人群的使用外，还具有两大独特的功能：一、时间地域的定向，时间可精确到分钟，地域可利用好耶多年积累的丰富IP地址库进行非常精确的定位；二、实时报表的生成，让广告主、广告公司能及时了解到所投广告的播放效果。随着前不久新好耶上海、北京两大数据中心的顺利启动，这套管理系统已可实现永不宕机和7×24的服务。

本刊记者

## 中文之星《智能狂拼》软件免费试用

国内首套智能化软件——中文之星《智能狂拼》开始向全国发放数量达50万套的试用版，以征集消费者的意见和建议。该软件将通过多种途径向消费者发放，自今年7月29日起，可以从中文之星公司指定代理商处免费领取，同时还将通过免费寄送的方式以及通过各大媒体配套光盘的形式提供给消费者。试用者如果提供反馈意见或建议，将有机会获得正版软件及相关奖励。这是国内软件行业有史以来规模最大的一次试用版发放活动。《智能狂拼》软件是中文之星公司经过3年艰苦开发研制出的智能化中文输入软件，它以拼音整句输入方式解决中文输入的问题，整句正确率高达95%，并且继承了传统拼音输入法的使用习惯，可以使输入效率提高30%以上。《智能狂拼》采用了CLM（中文语言模型）、智能信息预测、智能信息挖掘3大技术。据悉，该软件将在进一步改进后于今年8月底投放市场，中文之星公司将采用用户参与订价的策略，根据市场反馈制定出合理的零售价。

本刊记者

## 巴比伦与《中国日报》网站宣布签署合作协议

近日，单击翻译软件创始者巴比伦公司（www.Babylon.com）宣布与中国最具影响力的中国信息网站《中国日报》（www.chinadaily.com.cn）达成合作协议，共同为上网浏览者提供方便、快捷的服务。如今，全球互联网上90%的内容都是英文的。截止到去年年底，非英语的Internet用户在数量上已超过英语用户。作为一家著名的翻译软件公司，巴比伦希望那些非英语用户也能够访问Internet，并且通过它而获益。在中国，巴比伦公司已推出了专为中国人设计的巴比伦中文版翻译软件。不仅如此，巴比伦公司还深信，通过与中国著名企业的合作，巴比伦将会为广大中国用户建起通向世界的桥梁。1998年巴比伦公司在CeBIT上赢得了最佳表现奖（Best of Show）。仅仅1年以后，公司又获得了日本国际贸易与工业部颁发的荣

誉奖。同时，公司与纽约时报（The New York Times）达成了合作伙伴协议，为其出版物的国际读者提供在线翻译。在21世纪到来之际，巴比伦公司又与CNN签署了战略合作协议。

本刊记者

### KILL质疑CHIP评测

日前，CHIP新电脑杂志对目前国内市场上数款反病毒软件进行了横向评测，并公布了排名结果。对此，国内著名杀毒软件厂商北京冠群金辰软件有限公司深感震惊，并向CHIP杂志郑重提出强烈质询。据了解，CHIP杂志最初以“横向介绍”的名义发出邀请、征集产品，但此后在各厂商毫不知情的情况下，将“横向介绍”演化成了评测排行活动。今年5月，公安部特公布了51号令即《计算机病毒防治管理办法》和《计算机病毒防治产品评级准则》。《计算机病毒防治产品评级准则》从防毒产品的防病毒能力、病毒清除、误报率、应急恢复能力、智能升级等方面明确规定了详细评测指标，国际通行的杀毒软件评测标准也主要是基于病毒检测率及病毒误报率等方面的综合评估。但从本次评测来看，CHIP仅就产品速度、资源占用、易操作性等项目进行了考查，丝毫未涉及防毒能力的测试，存在着常识性的错误。

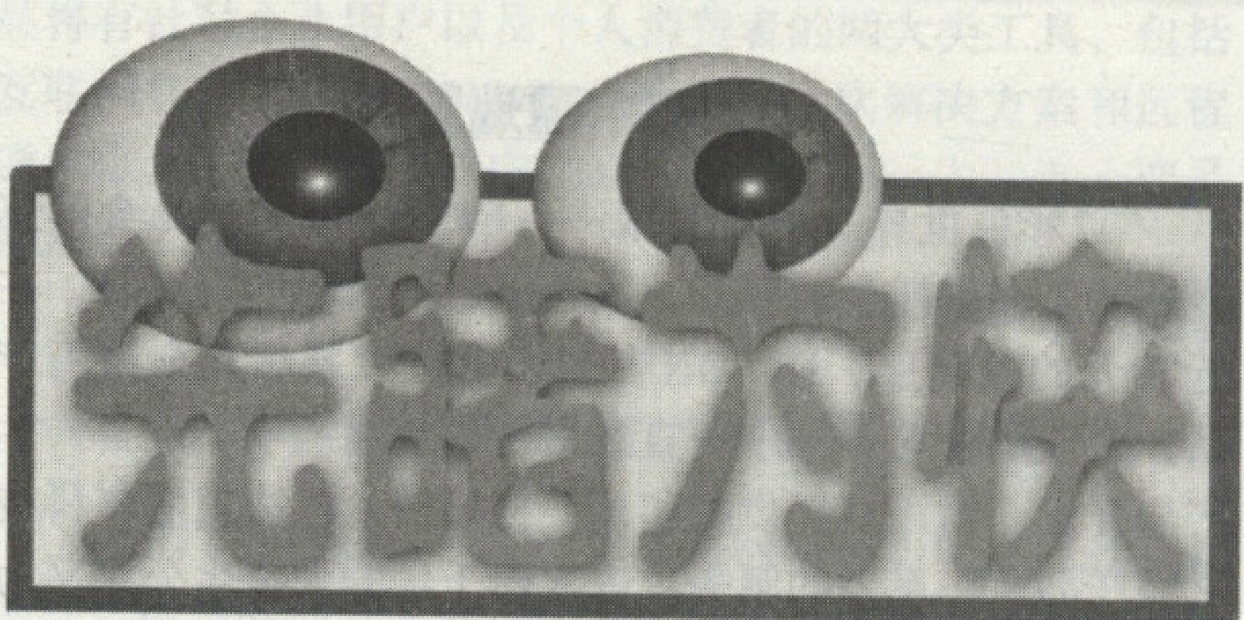
本刊记者

### Intel与升技联合产品研讨会

Intel与升技于今年7月17日至31日在广州、上海、北京、武汉等城市联合举办了9场产品研讨会。会上，Intel对其815芯片组的功能进行了阐述，而升技则展示了其新上市的两款采用Intel 815芯片组的主板——SL6和SE6。Intel 815芯片组是Intel在810、820芯片组连续受挫之后，为夺回昔日的阵地而推出的一款革命性的芯片组，也是继BX芯片组之后的又一杰作。它可以说是810芯片组的升级版本，但和810芯片组相比最大的区别在于它加入了对AGP 4×和PC133规范的支持。升技电脑此次推出的两款基于815芯片组系列的主板分别是SL6和SE6，其中SL6采用815芯片组，内含ICH1芯片；SE6采用815E芯片组，内含ICH2芯片。它们都采用Socket370 CPU插槽方式，也都可支持UDMA33/66。SE6更可支持最新发布的UDMA100的硬盘传输模式，还集成了LAN（网络）功能。

本刊记者






### ADI MicroScan G500显示器

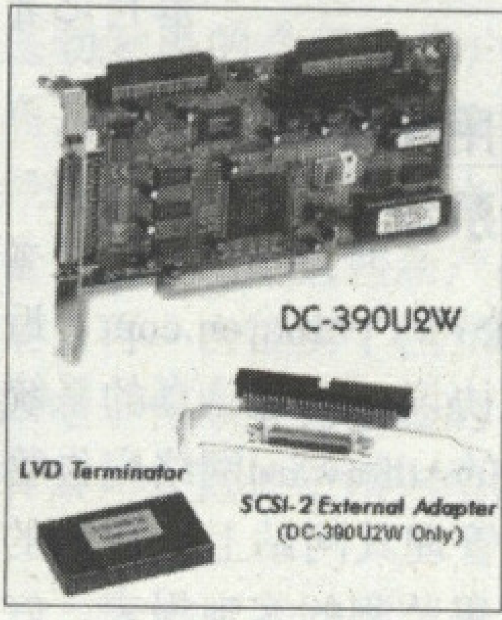
随着显示器技术的发展，采用纯平显像管的显示器已经成为主流产品，各大厂商都推出了各自的纯平显示器。作为显示器专业制造商，ADI诚洲率先在大陆推出了纯平系列显示器——“平幕王”G500、G700、G710、G910。ADI G500显示器采用了SONY最新的“FD Trinitron”第二代特丽珑显像管，不但有纯粹的平面屏幕表面，而且采用了最新型的电子枪和表面涂层。其多层高透光涂层能降低反光及隔绝辐射，同时可综合提高图像对比度50%，扫描精确度提升35%。该显示器的点距达到了0.24mm。其外观简洁大方，控制按钮一目了然，采用了ADI“Easy Screen”OSD控制功能，除了可以进行水平/垂直尺寸、位置、梯形、枕形失真等基本的几何调节之外，还有地磁倾斜、消除摩尔纹、顶角底角分别调节等多种高级调整功能。对外部设备，ADI G500显示器提供了“视控精灵”USB扩充底座，除了传统的USB 4口HUB外，还支持软件控制显示。外加可选配高级柱形音箱，配合内置的高灵敏度麦克风便可构成完整的多媒体USB系统。其参考价为2180元人民币。

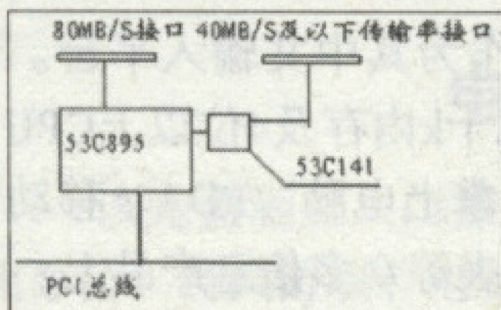



……本刊记者

### 建邦U2系列SCSI卡

建邦的U2系列SCSI卡有两款，一个是DC-390U2B，一个是DC-390U2W。它们的主芯片都采用了SYSBIOS的SYM53C-895芯片。SYSBIOS是美国一家专业制造IC芯片的厂商。这两款产品采用了同样的主芯片，最高传输率都为80MB/s，都支持LVD的传输方式。不过既然是不同型号的两款产品，当然有区别。DC-390U2W为了更好地实现低传输率的SCSI设备和高传输率的SCSI设备共同工作，加有一颗额外的芯片SYM53C-141。这颗芯片把卡上的接口分为两个独立的部分，为不同传输率的设备提供不同的时






钟频率，即高传输率和低传输率的设备可以在同一块卡上以自己固有的传输率工作，不会出现由于接有低传输率的设备而使高传输率的设备传输率降低的情况，从而使不同传输率的设备在同一块卡上协调工作。建邦的SCSI卡提供了全套的驱动程序，包括Windows系列以及Unix和Linux的不同版本，而且还获得过Linux的最佳SCSI卡选择奖。

……………………………………本刊记者

## 升技VH6主板

为顺应CPU由Slot向Socket的转换，升技公司又推出了一款VT6X4的Socket 370版本——VH6主板，以满足广大玩家的要求。升技VH6采用市场主流的VIA芯片组，南桥为VIA 686A，北桥为694X，采用Socket 370 CPU插槽方式，适用于Intel PⅢ以及Celeron全系列CPU，当然包括最新的Celeron/Coppermine FC-PGA CPU。支持133MHz外频、4×AGP，并集成AC'97声卡（CODEC），还提供可以降低音效、网络成本的AMR插槽。这款主板为用户提供了强大的兼容性与适用性，3根168-Pin DIMM的SDRAM内存插槽，内存容量最高可达1.5GB，并支持ECC纠错功能；2个IDE接口可支持4个UDMA66设备；主板上集成有2个USB接口，还有一个USB头，可额外增加2个USB接口，为用户提供了高速度、高兼容性的接口方式；配备5个PCI、1个ISA、1个AGP 4×和1个AMR插槽。VH6还为用户提供了超值的硬件监控服务，包括整合的Winbond Hardware Monitoring芯片，并附有Hardware Doctor自我侦测软件，使用者可以轻松监控风扇速度和电压，以及CPU、芯片组和系统的温度。

……………………………………本刊记者

## “电脑狗”——小网虫的时间卫士

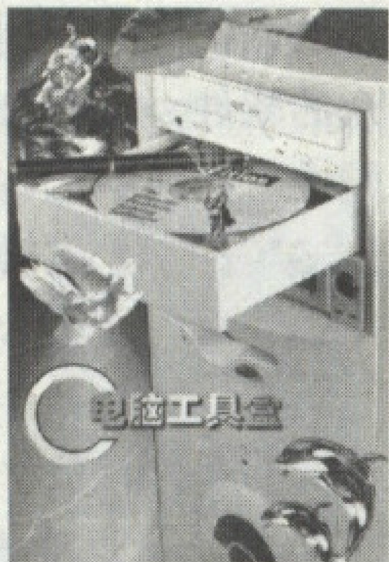
一种名为电脑狗的产品于暑期推向市场。它的形状如小拇指般大小，仅几十克重。其功能简单地说，就像一把专门为你的家电装配的“钥匙”。对于想限制孩子使用电脑的用户，外出时就可以用电脑狗设定使用电脑的时间。这样，从孩子打开电脑起，电脑狗开始计时，到了设定时间后，电脑自动关机。这时，就只有等你回来才能继续使用电脑。同时，应用电脑狗还可以保护你的电脑系统不被陌生人进入。电脑狗使用方便，可以带电插拔、即插即用，就像随时用钥匙开门关门一样。使用时，你只须把它插到电脑的USB口上就行了，不会损坏其它硬件，也不会影响其它软件运行。从今年7月起，电脑狗在中关村太平洋电脑城首层大厅与连邦太平洋软件专卖店共同进行首发活动。同时，彩虹天地公司还将陆续在当代商场、硅谷电脑城、海龙大厦、翠微大厦、崇光百货、燕莎友谊商场、长安商场等处进行大规模展示及现场热卖活动，届时电脑狗也会以优惠价格进行促销。




……………………………………本刊记者

## 电脑内置工具盒

如果你使用计算机，一定少不了与各种驱动程序打交道。特别是专用的显卡、声卡、调制解调器等设备的驱动程序，每当需要时很难在众多的盘片中迅速找到它们。北京盛世亿龙科技发展中心推出的专利产品“电脑内置工具盒”，利用大软驱的位置安装一个类似抽屉的装置，自带锁扣，一推即开，再推即锁。该产品制造精细，如不指点，一般人很难发现它的存在。现在机箱的扩展槽一般都是3个以上，而很少有人能全部用到（比如再加个活动硬盘托架和光盘刻录机等），利用空闲的扩展槽装上电脑内置工具盒，将计算机的驱动程序光盘、软盘及随手使用的工具盘片放置其中，非常方便。




……………………………………本刊记者

## 三洋推出VPC-SX550数码相机

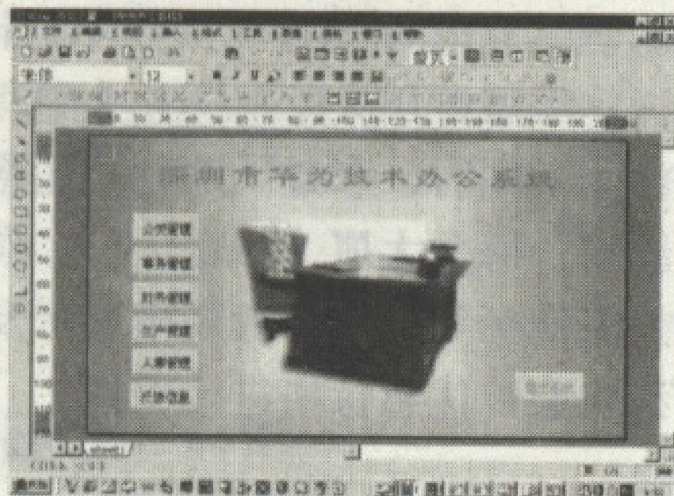
三洋公司最近新推出了集长时间摄像、大容量照相、长时间录音三种功能于一身的数码相机VPC-SX550。VPC-SX550采用了340MB小硬盘，最长可以连续摄像50分钟（分辨率160×120）。另外，VPC-SX550的独特设计可以达到30幅/秒的连续摄像，与电视机的场频一模一样。同时它还具有4.2倍的数码变焦，操作非常简单。在摄像功能方面，VPC-SX550完全可与摄像机相媲美，但体积只有110×63×40mm，重量只有220克，携带非常方便。VPC-SX550最多可以存储5460张照片（分辨率640×480），录音时间可达12小时20分钟。VPC-SX550的照片输出可以达到220万像素，还可手动曝光设置为ISO100、200、400，手动快门速度可以从1/4秒到1/10000秒，6种白平衡模式。另外，为方便大容量照片的输出，VPC-SX550特设有USB接口。另配有充电器和4节充电电池，一次使用2节，可方便更换。

……………………………………本刊记者

## 办公软件新选择

目前国内最好的办公软件之一《办公之星2000》在深圳智岛软件制作所的不懈努力下，终于呈现在各位面前。该所在不断征求广大朋友的意见后，经过不断改进才

推出的这套软件，无论是在功能、操作还是速度上，都能给人一种全新的感觉。它采用了所见即所得的编辑方式，结构严谨、运行稳定，操作界面则吸收了众多同类软件的优点，令你一见如故。它的文件管理功能使你摆脱寻找文件之苦，宏指令功能能使你的工作效率大大提高。用户除了可以通过使用该软件来编辑处理表格、图表、文字、图形、图像外，还可以根据自身的实际需要，通过使用该软件的宏指令来定制与众不同的办公系统。作为一种面向大众的软件，《办公之星2000》注重的是软件的通用性和可塑性。任何层次、各种行业的企业和个人都可以利用《办公之星2000》里提供的模块，进行日常的工作和学习。



……………………本刊记者

## 东方虹

实达铭泰准备近期全力推出一款“以人为本的网络应用环境”——《东方虹》。大凡有过上网经历的人都知道，发送几十兆的大邮件、重要邮件通知呼机手机、多线程快速下载、关键字查询的准确性、对下载图书进行数据库管理等等都是困扰着广大网民的难题，《东方虹》不但全面囊括了上述全部功能，更在每一项具体功能上精益求精。比如想查寻诺基亚手机的最新情况，以前的关键字查寻之后会出现很多不想要的资料，既没有达到查寻目的，又浪费了很多时间和金钱。《东方虹》独具专项搜索功能，支持多页面同时打开，既能快准全地找到所有目标，又能最大限度地节省资源，实是上网浏览的上选。《东方虹》独具的以mail为核心的通讯方式，使繁琐的网上工作简化到了鼠标的一拖。经常不在电脑旁，错过了重要邮件怎么办？《东方虹》能及时把重要邮件通知到你的呼机手机。

……………………本刊记者

## 九方中文输入平台

信息产业部和国家质量技术监督局发布的中文信息处理基础性国家标准——GB/T18031-2000《信息技术和数字键盘汉字输入通用要求》于今年7月1日起正式开始实施。该标准规定了一些便于通用掌握的基本要求，并适用于所有拥有数字键盘的信息技术产品，为彻底解决邮政、金融、户政、地理信息等领域迫切需要的人名、地名用字问题及生僻汉字的输入提供了解决方案。据悉，香港快码咨询科技有限公司在国内推出的《九方中文输入平台》（简称Q9）已率先支持了此项标准。“Q9”是新一代中文输入法的突破，它“形、音”两用，无需强记，只需9个数字键即可输入中文，稍加练习即可达到每分钟30到50字的输入速度，比手写笔快3倍以上。目前美国3Com的palm Ⅴx掌上电脑已采用“Q9”作为其中文输入平台。“Q9”内置在信息产品中，只需几十k内存及4位以上CPU支持即可，可广泛用于台式电脑、掌上电脑、PDA、移动电话、机顶盒、遥控器甚至电子手表等众多信息产品上。

……………………本刊记者

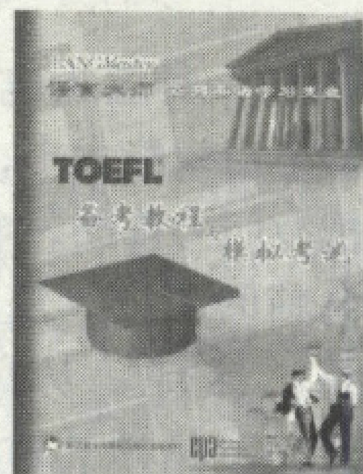
## 中软Linux 2.0

今年7月13日，中软总公司和“软件屋”（www.softhouse.com.cn）在北京共同举办了中软Linux 2.0新闻发布会，这是中软总公司继1999年9月和2000年1月发布中软Linux 1.0和中软Linux 1.1之后推出的里程碑式的产品。本次发布的Linux 2.0是一套系列产品，由专门为大学生开发使用的“希望版”、性能卓越且具备强大网络功能的“标准版”和旨在为中小型企业用户信息管理提供稳定平台的“企业版”等3个版本组成。中软Linux 2.0除了通常Linux的功能和特性外，还强化了系统安全性和可靠性，特别是基于Web方式的系统及网络全面管理工具Webmin，整合了几十种管理工具模块，实现了整个系统无边界的管理，真正适用于当今电子商务平台的要求。产品实现了国际标准I18N的架构，为今后实现完整的多国语言环境奠定了良好基础。它还提供了图形和字符两种安装界面，提供满足不同要求的安装类型，并公开所有的源代码。

……………………本刊记者

## TOEFL备考教程和模拟考试

目前，由兰博士集团公司开发的多媒体英语教学光盘之一《TOEFL备考教程和模拟考试》，经外语教学与研究出版社引进并汉化后正式出版发行，其独特设计的“智能个人计划”旨在令备考者在最短时间内获得最大收效。为了避免临考前漫无目的的复习，该套教学光盘从不同学生的实际入手，通过语法复习、应试技巧训练同模拟考试的互动推进，为学生度身订制动态复习计划，根据每一阶段的进展不断调整学习重点，便于学生在充分了解自我的基础上有的放矢地进行复习。操作简便是该软件最突出的特点。同一台计算机即可支持多用户使用，每位用户均可拥有切合自身实际情况的备考个人计划表。进入“个人计划”，用户只需在开始时完成“TOEFL备考教程”中的一个摸底考试，便可放心地由“助手”来引导实施具体的计划内容。此外，智能化也是该软件的一大特点。根据用户已完成的摸底测验，有针对性的个人提高计划将自动生成，并指出所需学习的讲解点。与此同时，“个人计划表”将按优先级排列，排在最前面的也就是最薄弱的环节，而那些对用户尤其重要的讲解点还将以红色标示出来，便于重点复习。




……………………本刊记者

### 电脑闪电通 热卖中

该光盘涵盖入门操作、基本应用、网络冲浪、数字化办公、经典游戏、电脑百科等各种知识和应用技能，知识详尽，重点突出，使学习者对电脑的基础知识一目了然；知识点新，讲解了大量最新的电脑软硬件知识，让您大开眼界，网络前沿知识更让人耳目一新；针对入门用户的需求，介绍了大量用户感兴趣的实用经验和操作技巧，帮助用户迅速克服对电脑的恐惧心理。该软件采用先进的教学方法，充分发挥了多媒体直观和互动的优势，配合男女主角幽默的对话，把复杂的电脑知识讲解得深入浅出、轻松活泼。同时，《电脑闪电通》在开发过程中注重并加强了实用性和有效性，用户可以自由选择"自动演示"或"用户操作"两种模式，有的部分还提供了先进的"即时演练"功能，使用户无需退出该软件即可立即实际操作。




零售价：38元

### 网络之门 热卖中

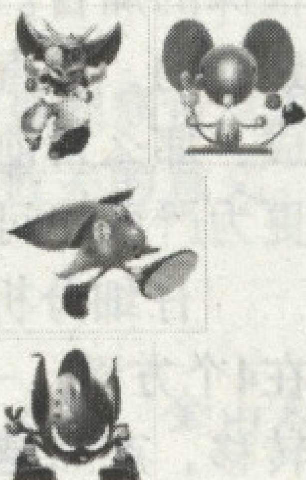
该光盘包含以下几大栏目：网络学院，包含有当今各种流行的网页制作技术、流行网页制作软件的使用方法。例如Dreamweaver、FrontPage的使用教程，ASP、PHP、VBScript、JavaScript等教程。娱乐软件，收集有各种搞笑小软件、搞笑礼物、搞笑桌面，看了绝对让你爆笑不止。游戏技巧，包括游戏密技、电视攻略两个部分，收集有上千篇密技、攻略，要想成为游戏高手绝对不能错过！新酷软件，200多个软件+200多个汉化包，够用了吗？流行金曲，请注意，这里的歌曲都是RM格式的。幽默网文，应该说是笑话大全，保管你三天合不拢嘴。酷站速递，里面的每个站点都是精心挑选的，代表了不同类型网站的特色并且还有介绍。分类屏保，收集的全是各类游戏的精美壁纸。




零售价：16元

### 谜之宠物

《谜之宠物》是一款集模拟经营、养成和竞技于一体的游戏。在画面上它采用了流行的800×600分辨率和16位高彩色表现形式，二维和三维有机结合，令画面逼真、明快。故事背景发生于20XX年，原来倍受世人宠爱的猫狗等宠物被一群可爱逗趣的新兴宠物所取代，人们趋之若鹜，以拥有它们为时尚，与此相关的精美小礼品亦倍受青睐。基于这种社会时尚的盛行，宠物店之间的竞争也逐渐进入了白热化。作为一名朝气蓬勃、胸怀伟略的年轻人，你不失时机地经营起了自己的宠物店。选择一块好的地点，一间属于自己的店面，出售可爱的宠物，并经营与宠物相关的精美小商品，为这家小店的开发、进货、人事等安排呕心沥血。所有的经营业绩都将直接关系到宠物们的"富贵贫贱"。不断扩大自己的店面，大量聚敛财富，你肩上的担子不轻哦！

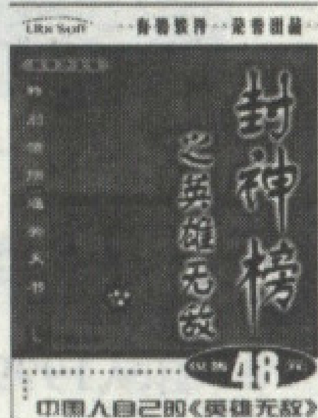


上市时间：待定

零售价：38元（双CD）

### 封神榜之英雄无敌 热卖中

该游戏是由联盟工作室制作，上海育碧电脑软件有限公司代理的一款策略类国产游戏。游戏画面充满浓郁的古中国色彩，古朴的界面，大幅面的冒险地图，精美的人物肖像，动人心魄的战斗画面，眼花缭乱的战斗法术，一切都倾注着制作者的心血。人物设定方面强调突出人物个性，游戏中正邪双方共计将有43名英雄人物粉墨登场。该游戏制作了多种升级系统，包括英雄、城堡和兵种的升级三大类。在法术系统方面共设定了具有东方神话色彩的4大类法术系统，共约50多种。同时还具有丰富多彩的物品系统可供选择。




零售价：48元

### 移民计划2 热卖中

帝国企业为了开采星系的特殊矿物，必须在各星球建立移民地。身为总部移民长，你该如何规划一个完美的太空社区，吸引足够的工作人口移入呢？该游戏属于即时连线对战的模拟城市游戏，而过关模式的数十个关卡，引导你由浅入深，轻松上手。在游戏中，你可以建造美丽的外星都市，游戏包含工业区、商业区、住宅区等数十种建筑类型；游戏具有完备的经济体系，矿物纯化为原料，再制成产品，经由内销与外销赚入现金，成为一切建设的原动力；人是一切的根本，各种设施都需要"人"才能运作，提供良好的工作及优质住宅，把对手的人口全部吸光，战争不再是唯一手段；完整的网络连线功能，支持IPX、TCP/IP及Modem连线，享受多人对战或联手抗敌的乐趣。




零售价：38元



鸦嘴观潮

本刊记者 鸦嘴兽
duckbill@popsoft.com.cn

# 潮起潮落话金山

在网络大餐中切下属于自己的一块。但是细心的人们发现，金山公司在这两次活动中推出了全新的管理层团队，这意味着什么呢？同时，“金山单词通2000”事件又闹得沸沸扬扬，使人们对于金山公司的声誉打了一个问号，金山公司对自己互联网战略含糊不清的解释也使人们产生了更大的疑惑。作为一本立足本地的IT媒体，本刊一直对于国内的IT企业抱以特别的关注，为此，本刊记者走访了金山公司的很多相关人士，并对金山公司总经理雷军作了一次专访，力图向大家说明金山公司面向新世纪的发展方略。

## “软件创造互联网”——金山公司网站

自从1999年年底的“红色正版风暴”以后，金山公司似乎平静了许多。惯于在业界和媒体之间呼风唤雨的这家公司，慢慢地被国内越来越热闹的网络大潮所淹没，渐渐归于平淡。而与此相对照的是人们忽然在网上的各大IT论坛中发现了许多“批判”金山的言论，很多帖子的言辞十分激烈，而且似乎是了解金山公司内情的人所为。如此集中地对于业内单独一家公司的尖锐批评还是十分少见的，而金山公司面对这样的“攻势”却一反常态，毫无动静。一时间，独获此“殊”荣的金山公司不禁引发了人们越来越多的关注——金山怎么了？互联网时代的传统软件公司还有生存空间吗？

终于在今年5月份，金山公司相继发布了全新改版后的卓越（joyo.com）网和面向网络时代的个人上网基础平台——iWPS，同时放弃了公司已沿用11年的形象标识，引入了一个崭新的VI形象。在iWPS的新闻发布会上，金山公司公布了全面挺进互联网的“三大战役”，他们说：“……我愿意以推动全民上网运动为己任，满腔热情地投入到中国互联网事业中，义无反顾，勇往直前。”

此举向世人宣布了金山公司面对挑战半年来的思考结果，也意味着尽管有些迟到了，他们还是决心要




## 金山印象

金山公司对于记者来说应该是不再陌生了，但此次的采访仍然给记者带来了许多新的感受。一访金山，记者注意到原来只占翠宫饭店写字楼半层的金山公司现在把整个一层都包下来了，WPS、词霸系列、毒霸和西山居4个产品组依次排开，办公场地的扩大是否说明了金山公司的实力又有所增强呢？二访金山，我们采访了WPS产品市场经理邢山虎。看得出他对于iWPS的理解十分透彻，而他浑身上下散发出来的那种对于事业的专注和热情给记者留下了很深的印象，这也是记者接触到的金山很多年轻人所共有的一个特点。三访金山，我们与西山居的负责人裘新不期而遇，《剑侠情缘Ⅱ》的初步成功让他十分激动，也鼓舞了我们。四访金山，是他们疲惫的总经理雷军接待了我们，他的疲惫，看来也是有所收获的。

## 互联网的冲击

雷军坦言，互联网的迅猛发展给金山公司带来了很深的痛苦。互联网的冲击，对于传统软件业来说是致命的，它直接导致未来的大部分应用都会在网上完成，那么目前所开发的各种客户端软件的出路何在？更为严重的问题是传统软件业还有无存在的必要？

仔细分析，互联网对于软件产业的冲击主要表现在4个方面：一、互联网导致商品的价值越来越向服务转移，产品越来越便宜，原来是赚钱的软件业现在不

赚钱了。二、软件业从业人员的观念跟不上形势的发展，互联网没有什么高深的技术，但它深刻地改变了人类社会。而做软件的人们还沉迷在孤芳自赏的情绪里难以自拔，他们一方面看不起互联网，认为它太肤浅，另一方面作为一个群体又普遍害怕学习新的东西。对原有的知识掌握得越多越精通，就越成为未来发展的阻碍。三、互联网转变了资金的流向。众所周知，我们的软件产业还十分弱小，急需资金的注入，在中国软件业同样是注意力经济。而国内的资本市场刚刚起步，互联网的兴起把人们的注意力和有限的资金全部吸引过去，给软件业的发展造成了极大困难。四、新兴的网络公司大量争夺软件业的人才，而目前国内有一定规模的软件公司屈指可数，在为员工提供的条件上也很难与有雄厚资本支持的网络公司相抗衡，导致软件业的发展成为无源之水。

以金山公司为例，早在1995年10月便首次提出要做互联网，1998年8月再次要求公司内部向网络转移，但公司上下对此并不认真。虽然求伯君、雷军等人都属于国内早期的网络拓荒者，但也仅限于玩玩BBS的范畴。由于他们都属于DOS时代的高手，那时软件的地位是至高无上的，因此对于互联网很难有突破性的理解。就连比尔·盖茨这样的天才，当时虽然感到了网络的巨大威胁，但对互联网的理解也不过只是一个浏览器而已。这就导致了像雷军所说的："早就感受到网的威力，也有过很多好的机会，但都错过了。"我们也可以看到，现在的网络弄潮儿很少有很深的IT背景，正因为如此，他们才能敢想敢干，无所顾忌。反观求伯君、雷军、何恩培、鲍岳桥、简晶、吴晓军甚至是联想、方正等的"老"一代IT精英，已经渐渐退出了舞台的中心，而代之以王志东、张朝阳、丁磊这样的网络巨头。当然一切都在变化，现在断言谁胜谁败为时尚早，但IT界的权力转移就是这样迅速，天堂和地狱的差别只在一念之间。

## iWPS白皮书

**金山的优势在于Desktop，但未来还有Desktop这个概念吗？——雷军**

由上文我们不难理解为什么金山此时推出iWPS这个概念。

iWPS是金山公司上下面对互联网的挑战痛苦反思的结果，它对于金山公司来说具有生死攸关的意义。对于这个问题，雷军是这么说的：

"作为公司的管理者，我不断地问自己，金山未来如何发展？有没有潜在的危机？5年以后还能存在的软件是什么？"

"对于软件公司来讲，（在互联网时代）要解决个人、企业上网的问题，积极提供网上服务。如果找不到自己的位置，就要消亡。这方面的突出例子就是UCDOS，在操作系统由DOS向Windows转移的过程中，这个部门消失了。"

"经过我们的调查，现在的很多用户在办公过程中应用最多的就是E-mail。金山的优势在于Desktop，但未来还有Desktop这个概念吗？"

"iWPS的提出是在1998年年底，我们的设想就是用iWPS解决用户上网的问题，对金山来讲这一举措就是争夺制高点。围绕着这个概念公司内部有很多想法，争吵也十分激烈，公司专门为iWPS召开了十几次专题会议，因为大家都清楚iWPS对公司意味着什么。"

"iWPS这个产品组由我亲自担任产品经理，组织了50多人的开发队伍，还聘请了专门的测试公司来为我们做产品测试。它的推广也是一场攻坚战，对我们的意义十分重要。"

iWPS的设计就是要在这个产品中集成用户上网所需的一切功能。它提供了从拨号上网、网页浏览、文件编辑、邮件收发、网络通讯到网络资源管理、信息服务等一系列功能，并提供网络信息整理传送、网络资源管理和个人信息自动填表及密码管理等4大类服务，使上网更简单、更轻松、更方便。这其中很重要的一个概念就是金山公司将iWPS看作是一整套网络服务延伸到用户桌面的一个前端软件，经由它用户可以很方便地享受到金山公司在后台提供的各种服务。金山通过它把自己与互联网服务提供商的角色联系起来，而价值也就由此而产生了。从这个意义上讲，iWPS自身的价格并不重要，重要的是它的用户数量。我们甚至可以设想金山公司免费赠送iWPS，通过这种办法迅速扩大自己的用户群，以达到后来居上的目的。

应该说金山公司这一整套"触网"的设计是十分巧妙的，也很有效，与WPS这一知名品牌的结合也扩大了它的影响。他们看到了国内用户电脑操作水平低、上网还存在种种障碍的实际情况，通过提供上网解决方案的办法来为自己争取网络用户，通过用户桌

面上安装的前端程序来为用户提供各种服务。但是这里存在着一个障碍——随着操作系统的发展，微软力图将用户上网所需的各种软件集成到自己的操作系统中，用户还需要另外的软件吗？对于这个问题，雷军是这样看的：操作系统属于全球性的软件，微软作为一个世界性的公司主要考虑的是全球性的问题，而对于每个国家、每个地区的具体情况一定不如本地公司那样熟悉，所提供的服务也很难做到像本地公司那样贴近用户，因此在这里我们存在着机会。

## 技术！技术！！技术！！！

**图形界面、下拉菜单、鼠标很深奥吗？伟大的东西往往都很简单。——雷军**

WPS系列软件的这次分化（分化为iWPS和eWPS）带给我们另一种忧虑——作为国产软件的代表产品，WPS是否就要从此走上一条完全不同的道路？如果WPS从此变成了一个集成众多功能的“四不象”，如果最后金山公司也变成了一家网络服务提供商，我们是不是就要失去这款值得骄傲的国产办公软件呢？在本刊今年第6期的“金山何忧？”一文中，我们曾经提到过这种忧虑，但现在看来，虽然我们承认金山公司的战略确实很实际，但对于WPS的担忧却一点也没有减少。

对于技术这个问题，雷军并没有给我们留下正面的回答。针对外界指责金山公司缺乏自己的技术，他



认为金山作为一家底子还很薄的商业公司，主要应该致力于应用研究，也就是说把一项技术实用化、市场化，而难以承担耗资巨大的基础研究。

“大家对于技术的关注主要源于一种技术救国的情结”，他说，“但是我们首先要考虑的是如何在这个时代生存下去。说到技术，金山公司目前的研发部门拥有110名员工，而在公司的全部340余人中，有大约150到160人是技术人员。公司也认识到技术贮备的重要性，目前已成立了专门的部门，对于前沿技术进行研究，但公司更重视具有实际价值的技术。”

对于这样的说法我们难以苟同，作为一家软件公司，技术就是它的生命。我们看看微软、Oracle、Adobe、Macromedia、Corel、Autodesk等世界知名的软件公司，哪一家没有自己独到的技术？再看看金山公司WPS、词霸系列、毒霸和西山居这4条产品线，哪一个不需要强大的技术作基础？与微软的Office 2000相比，WPS 2000还显得很幼稚，远不能算是一个成熟的产品，需要改进的地方还有很多。在这个时候，人们突然发现眼前出现了一个iWPS和一个eWPS，不由得很惶恐——以目前WPS的水平，再加入如此之多的功能，这个项目能够实现吗？就算项目勉强实现了，它能够吸引用户吗？要知道雷军的目标是年内零售100万套，用户数量超过800万。这样的软件应该是一个什么样的水平我想大家心里都有自己的尺度。只要你还在做产品，没有技术作保证的时候任何战略都是空的。

尤为可悲的是当金山公司不想再陪微软玩的时候，回头看看我们似乎再也剩不下什么东西了。但是我们也不能指责金山，因为钻研技术不能给金山带来利润，反而会拖垮金山，这就是我们的市场。它容许你浮夸、吹牛、欺骗、盗窃、抢劫，就是不许你实实在在做事！

虽然还存在这许多疑问，作为媒体，我们仍然希望iWPS是一个好产品，是一款水平非常高的软件，我们希望金山的互联网战略能够获得成功。

## 新评论时代

**“只有成败，没有是非”——雷军**

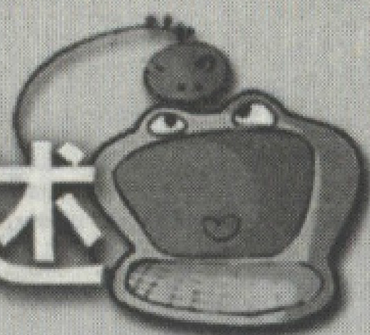
网上流传着有关金山公司的很多说法。

所有的说法都夹杂着真实的材料，经过精心的组织；很多说法都出自所谓的知情人之口，浑身上下闪耀着权威的光辉，不由得你不信。这许多说法的目的似乎只有一个，就是整垮金山。这让我们想起了那个已经显得有些陌生的“十年”。

“互联网就是一张大字报。”雷军说。

互联网时代给了很多人发言的机会，于是一夜之间我们便拥有了很多十分勤奋的“著名”评论家，这是时代进步的象征。但有很多人并不珍惜自己发言的权力，也没有对于他人的尊重，这是我们这个国家的悲哀。

互联网给人们带来无比自由的感觉，于是便成了显露人性阴暗面的最佳场所。我们翻检了所有的这些说法，发现其中包含着许多的攻击、漫骂、侮辱、丑化和先入为主的判断，就是没有认真理性的分析。一个真正的批评家，能够忠实于自己的信念，揭开蒙在复杂表象外面的层层面纱，向读者指出什么是美，什么是丑，而不会让自己的情绪和个人利益掺杂其中。我们的网络批评家们恰恰缺乏这些美德，在那些似是而非、貌似正义的言辞背后，我们看到的是对于名利



的追逐和扭曲的人性以及矫揉造作的情感。

我们来看一看《金山词霸》的设计者之一雷飚的说法（他早已离开金山公司，普遍被人认为是金山公司的反对者，很多网上反金山的帖子中都引用了他的名字）：

“作者：雷飚
时间：2000-05-23 17:29:32
[我要回复]
标题：Re：综述：凭什么说雷军下台金山就会一蹶不振？？？？？？

不了解具体情况不要乱说，就算你说的一部分是事实。

关于‘词霸2000’的市场活动，我是同意的。反正我一年前就已经打算要走了，只不过要最后做完这个版本。大家都挣到了钱，何乐而不为？真正的分歧在于是否需要设置一个高价的版本同时卖，以及28元卖多长时间上。我不是市场活动的专家，该怎么做我想我没有太多的发言权，但是我知道我的词霸当时已经有将近70万的正版用户。28元的‘升级价’卖30万份就已经完成任务了。

至于有人说我反对‘红色正版风暴’，应该是一种误解。可能因为我在同意的同时也表达了该活动会让很多软件公司很快关门，以及本来就很不健全的软件经销体系的忧虑。甚至于有人由此推断我是因为这个离开金山，那就更加无知了。

关于雷军本人，其管理方式、风格等等，我想每个人都会在不同的阶段犯不同的错误。关键看是否会痛定思痛，找出原因，解决问题。别老是找些客观理由，甚至说什么‘铁打的营盘，流水的兵’之类的话。”

我们看到这是一种诚实负责的态度，可惜我们的很多“新评论家”们是听不进去的。

IBM、微软等公司的人员流动更为剧烈，特别是微软（中国）公司。但同样是中国人，我们却很少听到从微软（中国）公司出走的人对于原公司的批评甚至是评论，偶尔有一个总经理写了本书，还遭到了圈内人的微词，这种情况与金山的原雇员在网上大肆散布批判金山的言论形成了鲜明的对照。也许这就是职业经理人与业余之间的区别？

在采访中我们问起对这些说法金山公司为什么毫无动静，雷军说越辩越黑，算了吧。——难道这就是我们的新评论时代吗？

## 一个公司经理人的生涯

雷军很疲惫。

他不停地飞，飞美国、飞法国、飞日本、飞英国，甚至在国内飞来飞去。没有经历过职业经理人生活的人很难体会商业竞争的残酷——每天都有很多机会和诱惑，每天都要处理很多信息和想法；你要时刻保持警觉，哪怕是在事业的顶峰；你殚精竭虑，但公司依然在商海上飘摇不定。

但是雷军也很有收获。

我们来看看金山公司的管理团队（雷军近来越来越喜欢用“团队”这个词）：杨桓，1998年进入金山公司，现任管理部总经理，中国科技大学研究生毕业；葛柯，1999年进入金山公司，现任销售部总经理，具有丰富的外企工作经验；王志勇，1998年进入金山公司，现任总裁助理，律师，清华大学MBA毕业；易尚聪，1999年进入金山公司，现任财务总监，具有香港知名会计师事务所的工作经历。

我们再来看看卓越网的管理核心：总经理王树彤具有微软和思科（Cisco）的工作经历；电子商务部总经理陈年是著名的图书评论家；技术总监熊长青，曾任美国互联网商务信息公司北京代表处技术经理。

可以很明显地看出，在雷军的周围，聚集起一批起点很高的职业管理者队伍。从创业的那一天开始，金山公司就表现出与众不同的特质，他不断地谋求向更高的层次跃进，而这种努力在今天已初见成效。“现在的团队是经过无数心血造就的，他们之间合作很好，你不能怀疑他们的能力。”雷军说。

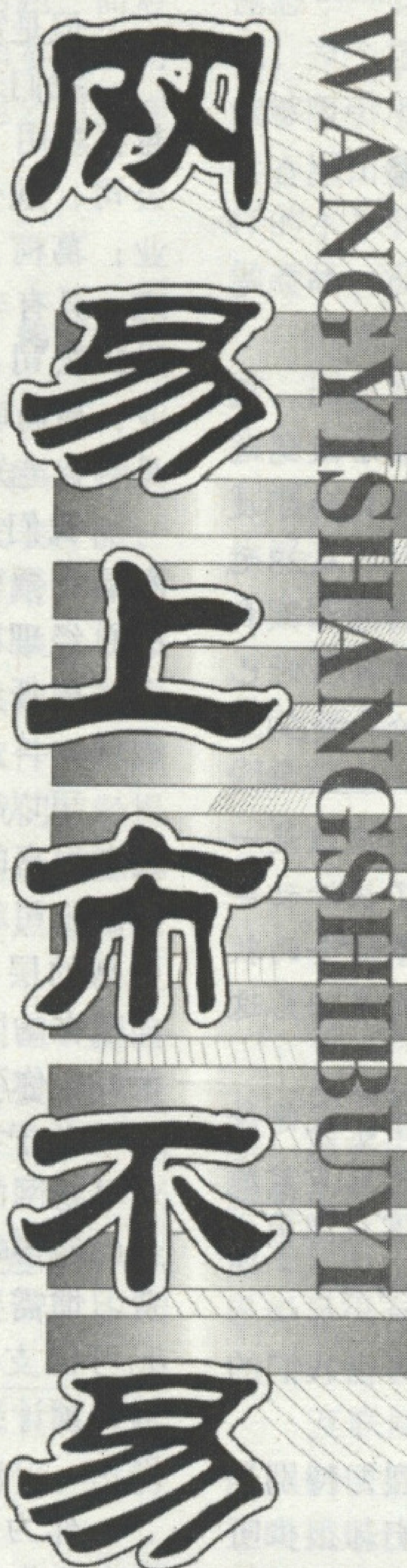
关于我们关心的卓越网的运营状况，雷军说：我对卓越网的经营很满意，他们的销量远远超过预计。金山赢得每个用户的成本很低，但要建立信任度和消费习惯需要长期投入。卓越网的第一笔资金220万美元可以支持到今年年底，今年7月份开始第一轮融资，预计到明年年中或年底，卓越网的经营就可以持平。

作为一个土生土长的中国公司，金山对于管理上的专业化的追求是值得我们赞赏的，这是成为一家真正大公司的必由之路。无独有偶，网易的总裁丁磊同样在上市前夕退居首席技术官的职位，而把管理公司的任务交给更专业更有经验的职业经理人来做。这是我们的IT企业在商海中摸爬滚打所得出来的痛苦经验，可惜有这种自觉追求的中国公司目前来看还是太少了。

不过在中国，成功者历来都不是追求正规化的人，这是我们的国情，我们希望在新的时代能够有人突破这种国情——

金山公司是这样的人选吗？

# 网易上市不易




北京 尚进

### 网易上市之前的想法

在网易上市之前有关网易在2000年6月30日上市的报道就不少，但是在美国时间6月30（北京时间7月1日）之前，国内还存在对于网易会不会准时上市的疑问。之所以在网易即将上市之际还存在有人猜疑上市的可能性问题，其实从另一个侧面反映了国内对于上市问题的疑虑。由于网易上市的当周内NASDAQ始终保持个位数的低度调整，而已经上市的中华网、新浪网、亚信等主力中国网络股均走低，更重要的因素是网易对于自己上市的低调处理，使得国内对于网易上市始终抱着一种惴惴的心理。

而网易上市当天从开价15.5美元下挫到12.125美元，下跌21.77%似乎出人意料同时也在情理之中。之所以出人意料是因为大家对于上市这个概念最直白的理解就是圈钱，而对于发行不成功、承销不得力的风险问题重视的确不够。殊不知在相对规范的按照市场运作的股市，平均发行不成功的比率在12%左右。但是网易上市低走从另一个角度体现出其必然的一面。

### 质疑上市路

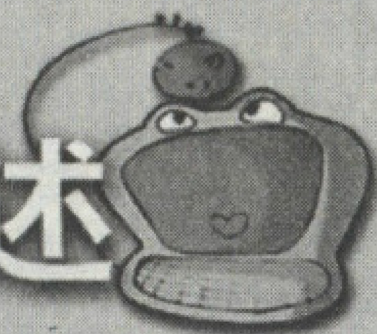
首先的也是最大的疑惑是上市这条路对于中国众多互联网建设参与者到底还有几个能够走通，尽管比网易拥有境外背景的网站有很多，论网站知名度与实力而言在网易之上的也不少，但是到底有几个能够走过上市这座独木桥。虽然网易最终还是完成了其融资上市的既定发展之路，但是刚发行即下跌的事实也不由得不使我们对于上市产生了疑问。尽管上市首日的下跌不能够完全说明网易这支股票今后不会大红大紫，但是至少说明中国网络股的NASDAQ路不容易走。更要看到，现在熙熙攘攘的中国互联网建设者中到底有几个能够完成NASDAQ历程。其实最终能够成功走通融资上市之路的网站所必须的无非是良好的发展模型和国外金融背景。也许网易之所以没能够像比其早上市的新浪那样上市当天股价即升幅的表面原因就是因为其在这两个网站上市所必须的因素上比不上新浪。

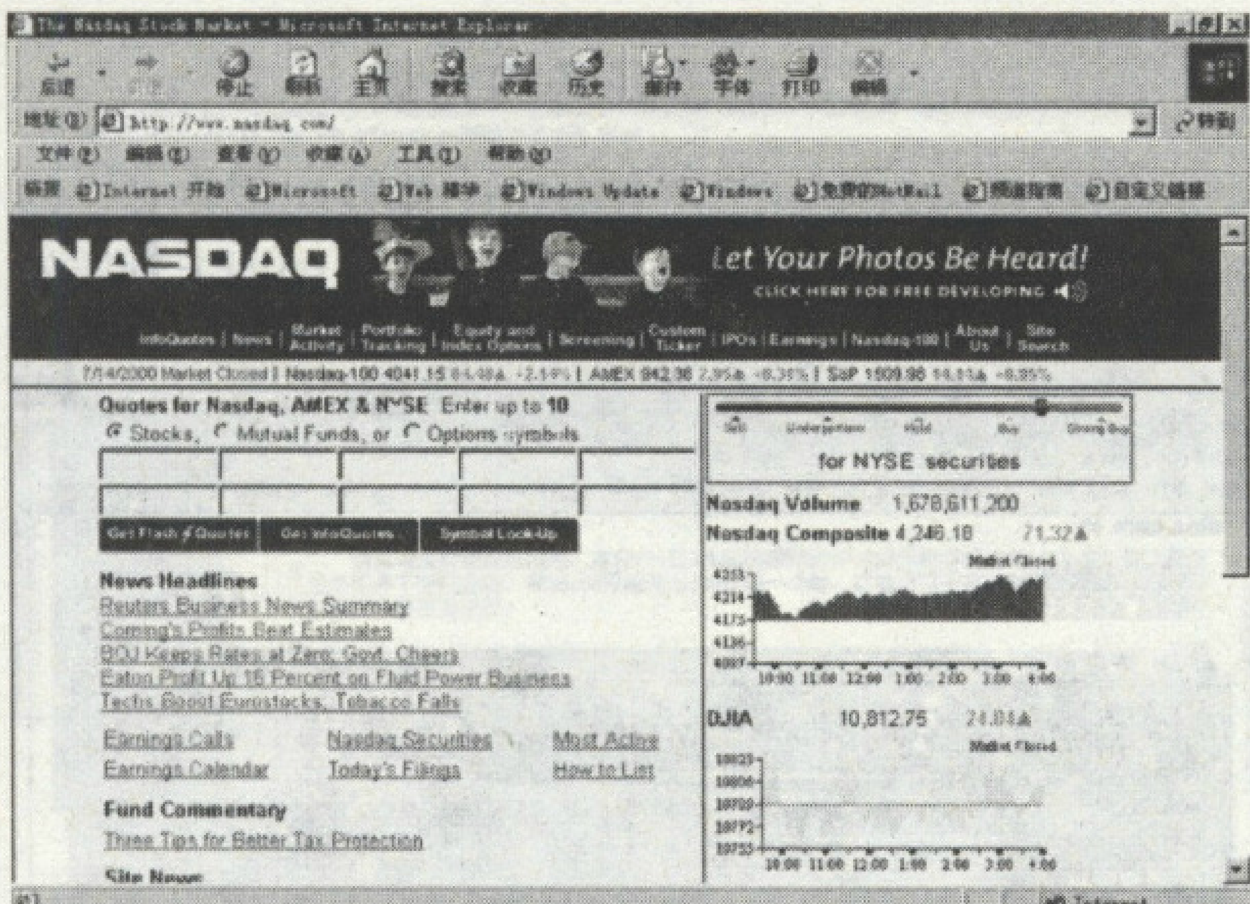
### 网易流血上市的因素

其实网易早在1999年下半年就开始了其上市之路的准备工作。不仅利用其推出的网络社区吸引作为上市资本的注册用户，而且还明显加大了对于网易（WWW.163.COM）品牌的宣传费用，以至于99年网易用了815万美元，净亏损627万美元，而98年还是基本收支持平的。由此不难看出99年上半年网易对于上市就已经开始了酝酿。而其2000年春节前总部从新世界到嘉里中心的迁徙就更加说明了网易从硬件上开始为上市做出了实质性的准备。而后网易内部员工股的派发则实实在在显示出了网易即将上市的决心。但是隐藏在这些表面现象后的却是网易上市中的一个个隐患。首先是丁磊自己所占股权的问题，很难想象一人控制57%股权的上市企业到底能够说服谁购买他的股票。而更重要的是美国的投资者对于绝对的中国网络股在美国登陆更关心的是中国政府的态度，这在发行当日CNBC对于网易CEO的采访中更明显体现出来。也许这不能够埋怨网易回答不妥，而是因为中国政府对于ICP的上市之路的态度就是“中国政府支持互联网”。仅仅这两点就可以致使美国的投资者对于这支来自中国的网络股保持一定的疑惑。由此承销不利与发行走低就不难解释了。

而仅仅比网易早上市两个月的新浪虽然也有政府态度的问题，但是其早先华渊的背景使得新浪的跨国优势体现了出来。这也是作为中国网络门户股所遇到的问题，你的股票需要在美国或者是海外上市，但是你却始终固守国内大片的土地，而海外与国内的意识、价值上的误会与差别自然产生另一个“代沟”。

总的来说网易基于NASDAQ调整期上市的利与弊不是外人可以简单说清楚的。但是与网易同日上市的俄罗斯移动通信以及以色列点击软件公司等5支股票中只有网易低走，而剔除对于企业上市重要的投资公司的作用，网易在NASDAQ不尽如人意的另一个原因是因为其是一家网络公司，虽然是依靠剥离为软件公司上的市，但是作为中国网络门户的身份还是变不了的。而其他几家也在6月30日上市的企业并没有类似网易这样的门户网站，由此不得不需要我们思考NASDAQ是不是对于网站类上市企

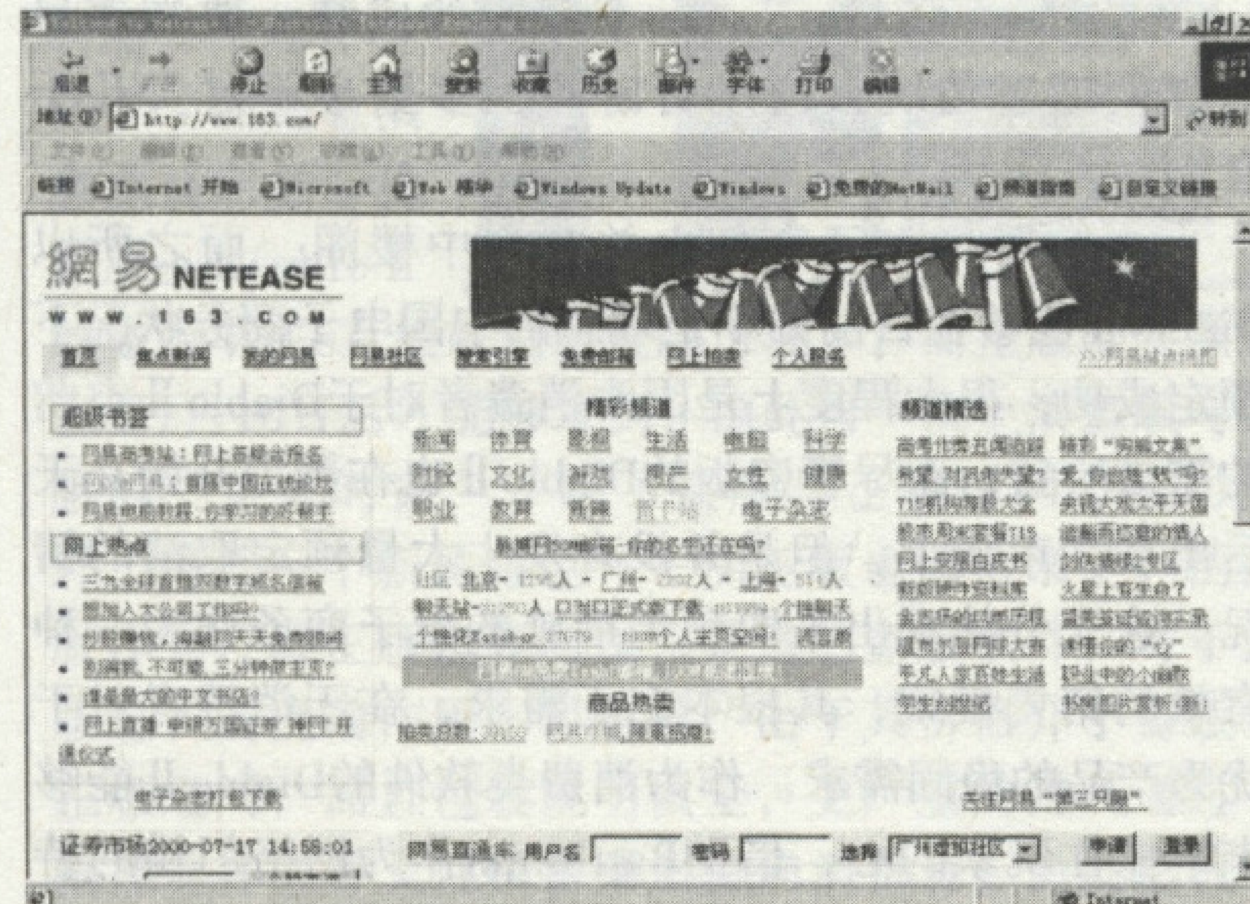




业依然垂青，或者对于中国门户这样的卖点依然感冒。也许是因为4月的大挫使得美国投资者对于网络股多了一份防风险意识。但恰恰不妙的是网易选择了此时叩开NASDAQ的大门，虽然以后的中国网络企业还会源源不断地到NASDAQ拜访……

## 上市之后干什么

网易是上市了，但是有了再次融资的钱就够了吗？现在有一种趋势，就是中国一个个的网站揭竿而起，为的就是一步步地融资，最终上市。但是现在如果你问他上市之后如何发展，相信百分之百的回答会是再扩大再发展。如果问到具体的细节执行问题时则统统是为了盈利。虽然网易、新浪的上市能够带来大笔的资金注入，但是到底如何给股民交待则成了现实的问题。也许在没有上市之前可以吹嘘、炒作，但是在上市之后你的财务是要公开的，你的股民要的是实实在在的利润与发展。也许在没有上市之前可以打中国网络这个概念，但是在上市之后中国概念的作用到底有多大就不得而知了。所以上了市的新浪可以以自己是上市网站的身份拒绝参加国内的网络评选，而还没有上市的网易则不惜抬出丁磊拉选票，实际上这都



是上市前后的正常表现。现在网易是上市了，今后它也会以自己是上市网络公司自居，对于国内不能够控制平衡的评选绝对不会再将丁磊抬出来了，因为它上市了。

上了市的新浪与网易不仅仅会在对待评选的态度方面趋于一致，而更现实的是这两家公司在上市前后都开始寻找自己融资上市后资金的投入方向问题。而最眼前的投资目标就是WAP，由于WAP对于技术的要求不高，而且对于作为门户类的网站来说，信息资源的优势得天独厚，自然两者都不会放过。除此以外，网易更会在其电子商务战略平台上下功夫。在没有上市之前，大家的工作都是为了上市而奋斗，融来的资金也会有一个明确的花费方向。但是当上了市之后，除了扩张新的项目，“上市”来的财富到底投向何方，也许由此而来的购并与重组会在很短时间内发生。

## NASDAQ到底有多美

不管网易今后的NASDAQ之路到底是福是祸，毕




竟网易迈出了上市的第一步。但是NASDAQ还能够容纳多少中国网络股或者是其他中国科技股票的上市呢？2000年7月12日，搜狐在NASDAQ上市，发行价格为每股13美元，这低于原先估计的19美元，公开发行460万股股票，当日收盘价仍为13美元。而8月的NASDAQ准备迎来的是中国b to c的先驱8848，发行价可能定为每股25美元。之后也许NASDAQ不会再“大度”的容纳中国网络股的到来。但是必须通过上市这条独木桥的网络公司也许不再在NASDAQ一棵树上吊死，譬如金山卓越就正在酝酿从intel处融资之后在香港二板上市，而和讯的NASDAQ梦估计也会变成香港二板梦。与此类似的网站不胜枚举，但是其上市的股票市场与上市的方式绝对会令大家吃惊，说不准明天谁在加拿大借壳，也有可能在某个欧洲国度融资，甚至是未来的中国第二板块。

以后会怎么样？谁知道呢！

# DIABLO Ⅱ 随想

北京 尚进

DiabloⅡ，是一款最近游戏领域人人皆知的游戏大作，其第一代产品Diablo全球发行量超过千万套。不过我写这篇文章既不是在写攻略心得，也不研究跟游戏制作有关的各种问题。只不过站在一个玩游戏的IT评论者的角度说一些观点与想法，更希望大家在汹涌的网络赶潮热、媒体炒作热中借助DiabloⅡ反思一下。

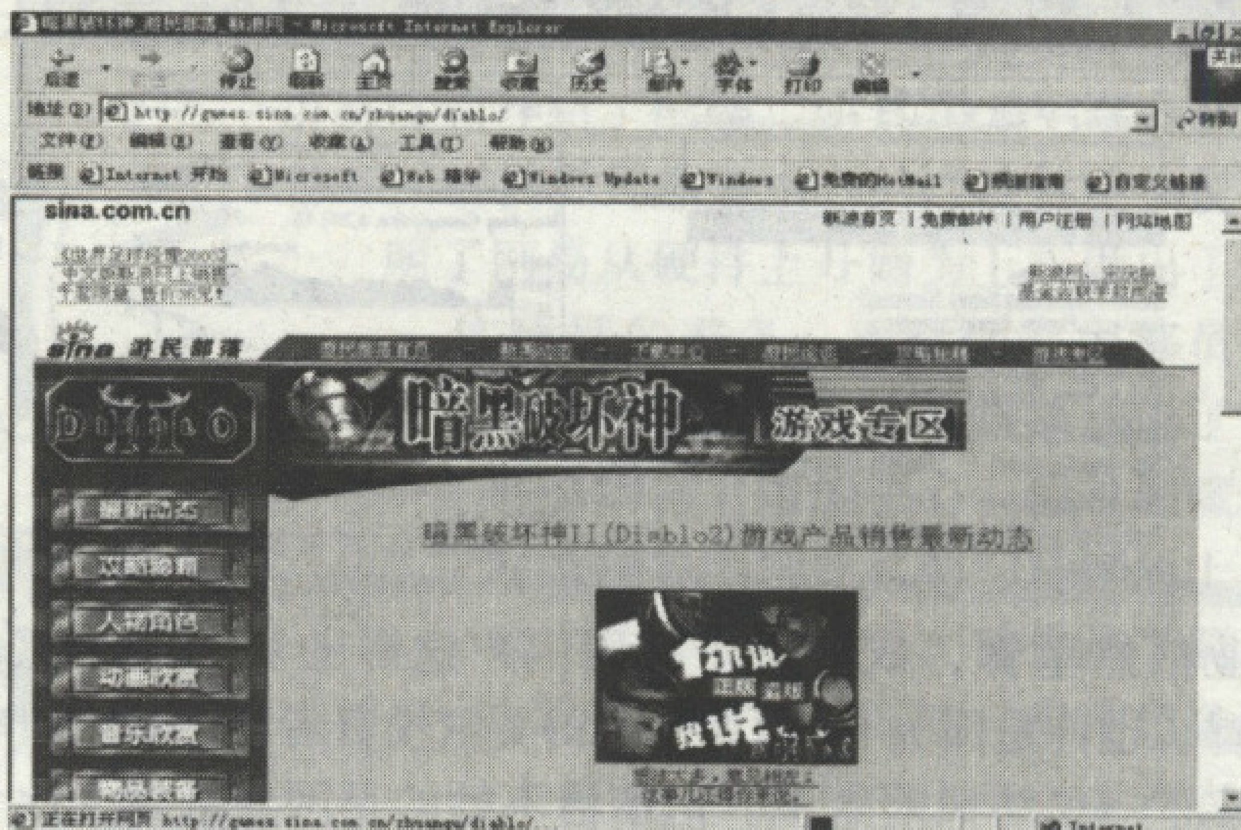
## 一、BLIZZARD与硬盘

作为DiabloⅡ这款游戏的开发商BLIZZARD始终以出精品游戏著称，其Diablo系列与魔兽争霸系列可以说绝对是精品中的精品。但是当我拿到DiabloⅡ的时候，竟然吃惊地看到完全安装需要1.2G以上的硬盘空间，而这1.2G的安装有近500余兆是本可以放在光盘上的动画。不能不让人怀疑BLIZZARD与硬盘生产厂商签署的秘密协定，借助DiabloⅡ的人气来推动大容量硬盘的销售。当然这只是估计。其实现在看来1.2G并不是非常的大，可不要忘记国产游戏《江湖》最小安装也要1.2G。而且现在的游戏动不动就上G，回想几百KB的游戏曾经的乐此不疲，由此怀疑游戏开发者收了硬盘生产商的好处也未尝不可，要不然就是股权。当然这只是笑话，但是从另一个侧面反映出，在硬盘以10G为单位计算、CPU以1GHz为突破、内存容量够安装上Windows98的今天的个人电脑到底还哪里不够用。除了类似DiabloⅡ这样的游戏对于PC需求甚高，看看日常使用的软件有几个有这样的需求。纵观这几年PC的发展速度，硬件超过软件的问题非常的严重。难道我们口袋中的钱还没有被一个个“DiabloⅡ”和飞速升级的硬件所掏空吗？

从另一个侧面体现出中国IT业硬件体系的完善，这个完善是销售系统的完善，是硬件需求的完善。而推动它发展的更大力量也许就是类似BLIZZARD与硬盘厂商这样的关系。

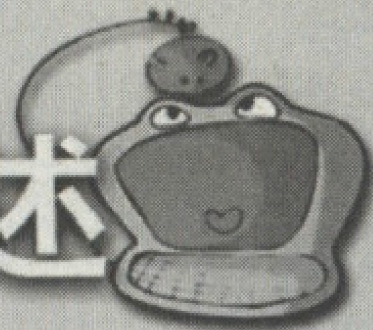
## 二、电子商务的力量

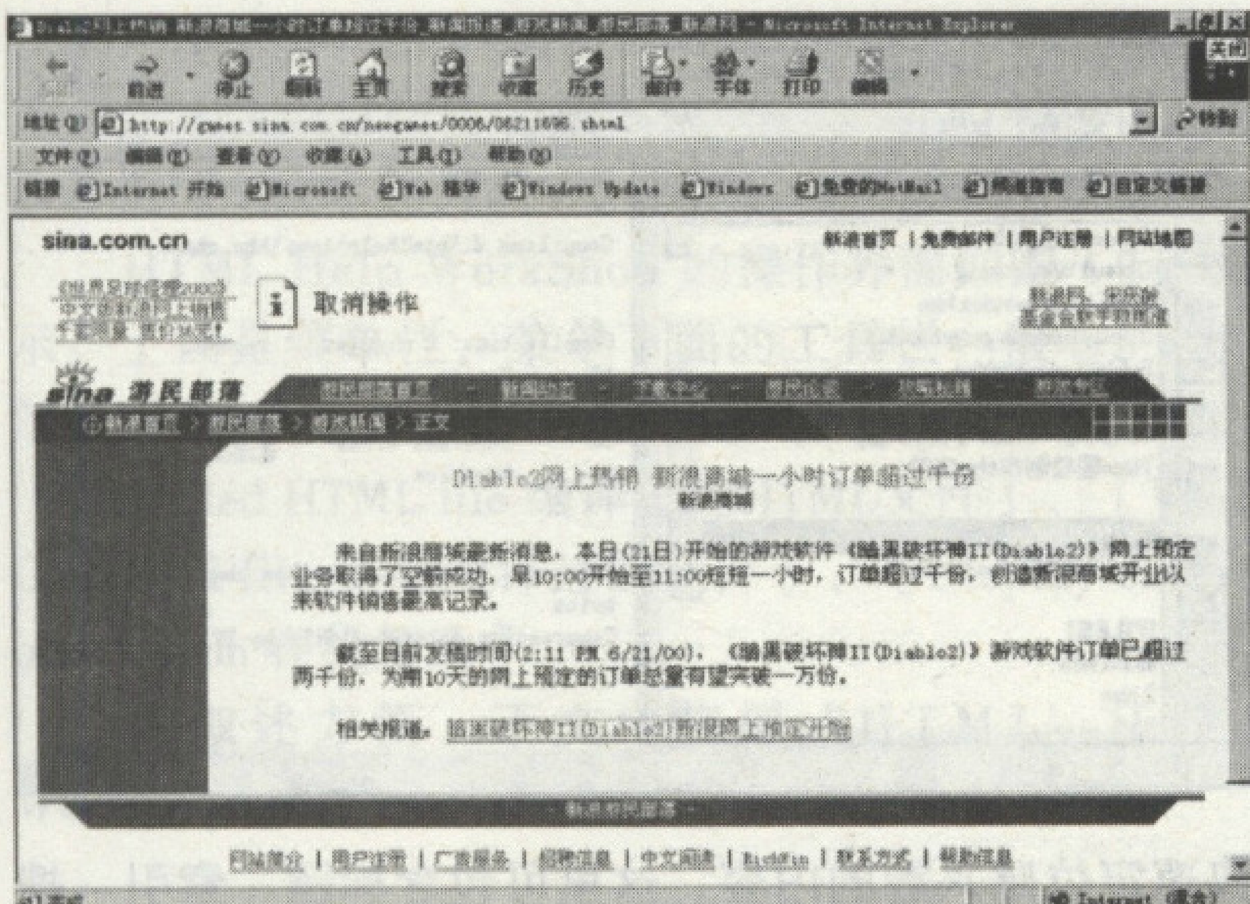
目前媒体对于电子商务看法一律是烧钱主义，的确不少电子商务是在烧钱，但是DiabloⅡ的网上预定发




行却成为中国电子商务发展中少有的成功个案。新浪网上商城从6月最后一个星期开始网上预定DiabloⅡ，其包含完整游戏内容并拥有可以登录Battle.net的CD-sky版本，预定价格198元，简化版本的DiabloⅡ是88元，通过网络渠道发行，进而分别比原本售价228元和98元低30元和10元，这不得不说是体现出网络定购这种电子商务模式的潜力与优势。按照新浪的说法“由于定购人空前踊跃只得限量7000套，而且其中定购198元完整版本的要超过40%。”但据业内人士估计实际定购并没有达到这个数字，也许这是新浪商城为了创造更高的人气而进行的美化宣传，但是借助网络将一款游戏软件预定上千套也是一个不小的成绩。要知道目前即便通过传统渠道发行游戏大多数也不过卖几千套。

由此可见电子商务也并非空中楼阁，而之所以DiabloⅡ能够在目前并不是理想的中国电子商务状况下预定成功，很大程度上是因为消费者对于DiabloⅡ空前的需求所致，而尽管盗版的DiabloⅡ也在预定开始几天后出现在市场上，但是并没有发生大量预定取消的情况。这充分体现出采取预定措施的电子商务作为一种有效的销售模式，其根本在于需求，在于消费者对于优秀产品的稳固需求。作为消费类软件的DiabloⅡ能够牢牢抓住玩家的心，借助Battle.net作为网络门槛的特






性，将DiabloⅡ这款与目前网络消费人群接近的产品搬上网销售，确实是值得目前众多的中国电子商务厂商借鉴与学习的。同时也显示出发展电子商务需要在产品、消费者、渠道三者之间有一个有效的需求链条连接。关键是作电子商务的人如何成功有效地找到这条链条以及连接链条的一个个元素间的比例与距离。但愿众多电子商务领域的同仁将烧钱的心计多多用在实实在在的市场分析思考上。

## 三、盗版、伪正版、正版

似乎一提到游戏就与盗版有关，而随着网络大潮的汹涌，似乎不再有人关注盗版问题，也不再关注很多IT界“普通”的问题，而都去网络赶潮了。但是并不是代表盗版与正版的问题不存在了，而实际上此问题并不是不存在了，而是愈演愈烈且向复杂化发展。DiabloⅡ的盗版早在6月底就悄悄登陆市场了，而正版即便预定也要7月10日后才能够拿到，由此再一次上演盗版与正版的“生死时速”。除了盗版与正版这两个死对头外，另外一个新的角色——伪正版也悄悄来了。伪正版作为打着正版包装与发行渠道的盗版软件，对于正版意识的混淆作用不容忽视，由于其价格介于盗版与正版之间，而且包装说明俱全，更严重的是其通过书报摊这样的普及性销售渠道流向消费者，由此形成了盗版、伪正版、正版并存的一种消费类软件格局。尽管伪正版这个问题并不是从DiabloⅡ才开始的，但是在此借助DiabloⅡ的威名希望更多的人关注，为中国消费类软件提供一个良好的生存环境。




## 四、三张CD盘与一张DVD

DiabloⅡ不仅仅是安装需要不小的空间，其游戏有3张CD-ROM盘之多。而在实际的安装中颇有感触的就是其需要从第一张盘到第二张盘，再回到第一张盘，然后是第三张盘的繁琐安装过程。用DVD-ROM作为此游戏的载体只不过需要一张DVD-ROM就可以了。这个改变不仅仅可以简化游戏安装以及读取数据的速度，对于DVD的实际应用更应该有着非常大的推动作用。殊不知目前DVD驱动器在中国最大的市场是用来看DVD影碟的，虽然DVD的盘片问题借助廉价影碟的大量推出有所“进步”，但是用DVD-ROM作为实用数据的存储介质还是空中楼阁一般。虽然先前有游戏《博得之门》将5张CD融化为DVD，但是作为人气大作的DiabloⅡ的DVD版本相信更能够推动DVD驱动器的市场发展。

推荐BLIZZARD在中国的代理将DiabloⅡ压制DVD版本，然后与DVD驱动器生产商捆绑销售，作为DVD驱动器的附带赠品，不仅仅可以保证DiabloⅡ很高的销售业绩，对于DVD驱动器在中国的发展也是一个促进。

## 五、其他游戏生不逢时

就在DiabloⅡ正式上市之前，国产的《剑峡情缘2》和《笑傲江湖》两款游戏几乎同时上市，分别是金山软件公司和台湾昱泉国际制作。虽然两家在媒体上的广告投入都不小，而且也争取到暑期的档期，可惜偏偏赶上了与DiabloⅡ争夺市场。这里就不再探讨国产游戏与国外大作的差距了，这是一个严肃且复杂的问题。但是从市场角度看DiabloⅡ的宣传投入非常少，且将很大的力度用在网络上的宣传。而另两款则将大量的广告放在纸质游戏媒体上，由此自然会产生不同的效果。虽然其中有很大的因素是因为DiabloⅡ的知名度，但是其有效的市场宣传策略，合理的宣传渠道确实是值得其他只是一味在传统媒体上打广告，要不然就是打民族牌的软件销售者学习的。

## 后记

一个DiabloⅡ，居然可以引发这么多遐想。尽管不敢对游戏软件妄加评论，但是站在IT业的角度似乎可以从一个简简单单的游戏软件中看出很多东西。也许这就是以小见大吧。

# chm文件DIY

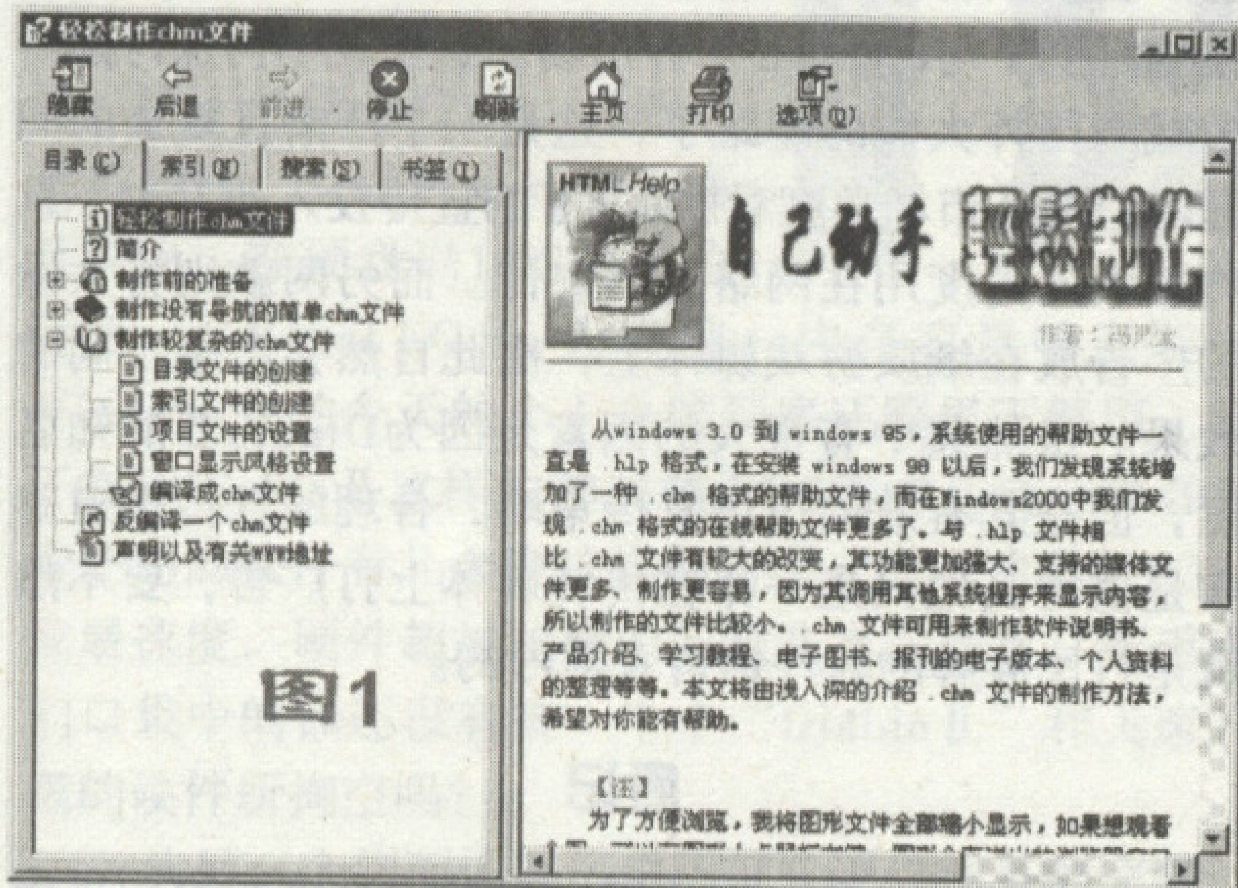
河南　冯灵全

从Windows 3.0到Windows 95，系统使用的帮助文件一直是.hlp格式，在安装Windows98以后，我们发现系统中增加了一种.chm格式的帮助文件，与hlp文件相比chm文件有很大的改变，功能更加强大，支持的媒体文件更多，使用起来也更便捷。

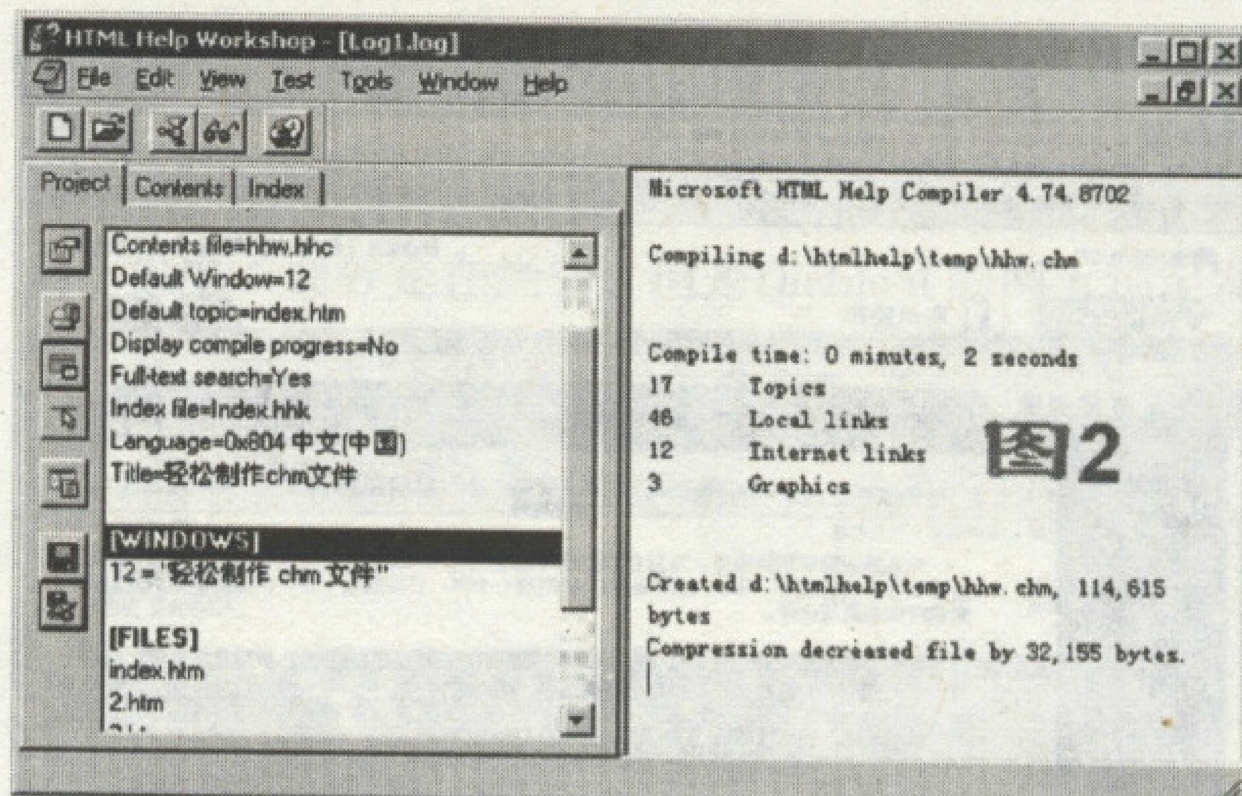
chm文件可用来制作软件说明书、产品介绍、学习教程、电子图书、报刊的电子版本、个人资料的整理等等。本文将由浅入深地介绍chm文件的制作方法，希望对读者能有所帮助。

## 一、chm文件及其制作工具HTML Help WorkShop简介

chm文件是微软1998年推出的基于html文件特性的帮助文件系统，以替代早先的WinHelp帮助系统，在Windows 98 中把chm类型文件称作“已编译的HTML帮助文件”。被Internet Explorer支持的JavaScript、VBScript、ActiveX、Java Applet、Flash、html图像文件（GIF、JPEG、PNG）、音频视频文件（AU、MIDI、WAV、AVI）等等，chm同样支持，并可以通过URL地址与因特网联系在一起。



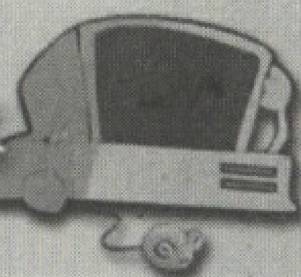

是典型的chm文件运行界面，其窗口可分为3部分，上面是功能按钮区，罗列了几个常用的浏览器按钮；右边是主窗口；左边是导航嵌窗。导航嵌窗用来快速定位感兴趣的内容，这里可包含标题、索引、搜索和标签。按“隐藏　显示”按钮可以把左边的导航嵌窗关闭或打开，其他几个按钮浏览器中的也一样，“选项”中是一些常用的控制命令。




在Windows 98及以后的Windows版本中，chm文件的运行程序（hh.exe，27K）已是操作系统的一部分，它控制支持ActiveX组件的网页浏览器（如微软的Internet Explorer 3.0以上版本）来解释并运行chm文件中的元素，这样的好处就是能跨平台运行chm文件，只要有不同平台上的运行器和浏览器，chm文件就不再需要重新进行编译而直接使用，在不同语言的操作系统下，chm文件也会自动显示对应语种的菜单。

在PC机上使用chm文件要求使用者的操作系统装有IE3.0 或以上版本，如果使用者仍在使用Windows 95系统，就需要运行一个小程序（被称作chm文件阅读升级包）hhupd.exe（700K），以便在Windows 95 中也能正常使用chm文件。而在Windows 98以后的系统中可以直接使用chm文件。最新的Hhupd.exe的下载地址是：http://msdn.microsoft.com/library/tools/htmlhelp/wkshp/hhupd.exe。

制作chm文件的最佳工具是微软的HTML Help WorkShop，其最新版本号为1.31。虽然是英文版，但它的几个单词都比较简单，稍有一些英文基础的人基本上都能应付，如果不懂英文也没关系，当你对照程




序看完此文后，也许你对HTML Help WorkShop已能运用自如了，或者借助“东方快车”、“金山快译”等软件把英文菜单转为汉字。

HTML Help WorkShop 的操作界面如图（2）所示。上面是菜单栏，菜单下面的工具栏一般有5个按钮，分别是［New 新建］、［Open 打开］、［Compiled HTML file 编译过的HTML文件］、［View Compiled file 查看编译过的文件］、［Display online information 在线帮助］。

为叙述方便，下文中将把“HTML Help WorkShop”简称为“HHW”。

## 二、制作前的准备

1.下载并安装HTML Help WorkShop

你可以在微软的站点上下载HHW软件，也可以直接通过地址 http://msdn.microsoft.com/library/tools/htmlhelp/wkshp/htmlhelp.exe下载。下载后直接运行htmlhelp.exe，一路“next”就可安装成功。

HHW内含一个图形编辑处理程序（HTML Help Image Editor），图形文件的处理也可以由它简单处理。

2.几个概念

相对来讲制作chm文件比较简单，大量的工作实际上是在前期制作html文件上，你在chm文件中所看到和听到的，与你在浏览器中的结果是一样的。你可以专门为制作chm文件而编制HTML，也可以直接利用现成的个人主页快速做成chm文件以便向外发放，所不同的是，在个人网站上每个HTML文件之间必须由超级链接相连，而用来制作chm文件的HTML文件组里，允许有独立的HTML文件，用户可以通过导航嵌窗来实现对其访问。

现在让我们先了解一下几个用到的概念：

（1）项目文件［Project——.hhp文件］：包含创建chm文件所需的HTML文件信息、目录表文件信息、索引文件信息、窗口属性、搜索、书签定义等内容。一个chm文件对应着一个项目文件。

（2）目录表文件［Contents——.hhc文件］：包含目录表中每个标题与HTML文件的关联关系。目录表就好像是一本书的目录页。该文件不是必须的，如果创建的chm文件没有导航嵌窗，就可以不创建.hhc文件，这样一来HTML中的跳转就要全部借助其内部的超级链接了。

（3）索引文件［Index——.hhk文件］：一些专业书籍在其后面一般有个索引表，利用已经排序的字母、单词或词组来帮助读者快速定位到需要的一个或几个位置。在chm中也可以使用索引。索引文件中就包含每个关键词（keyword）与HTML文件的对应关系。与目录文件中的标题不同的是，一个关键词可以对应多个HTML文件。索引文件也不是必须的，如果你的chm文件的信息不是太复杂，不创建它也行。

（4）搜索：chm文件的搜索选项卡允许用户在所有chm文件中全文搜索字、词或短语，将它们的标题显示出来，并把搜索出的词组高亮显示。如果使用搜索功能，chm文件会稍大一点。

（5）书签：在我们阅读图书时，有时会在一些地方放个书签，便于以后能快速找到该页，在chm中也同样有此功能。你可以把一些标题放到书签列表中，下次你可以通过书签快速找到对应标题。

（6）窗口属性：是指chm文件的运行窗口。你可以自由定义窗口初始位置、大小、按钮、导航嵌窗、显示模式等。

目录、索引、搜索和书签是chm文件的导航嵌窗中的4个导航选项，任何一个都可以随意打开或关闭，当4个功能全部关闭时，导航嵌窗将自动消失。

因为HHW对chm的控制非常灵活，所以你可以制作出功能强大的chm文件，也可以制作出非常简单的chm文件。另外在制作中我们需要指明的是基本的HTML文件，而图形、视频、声音等文件不需要指明位置，HHW会根据HTML文件中的链接找到它们。

## 三、制作简单的chm文件

我们把没有导航功能的chm文件称作“简单的chm文件”，它没有左边的导航嵌窗，网页之间的跳转全部依靠HTML文件内部的超级链接。

下面介绍制作简单的chm文件（无导航功能）的步骤，这些步骤的叙述将在“制作较复杂chm文件”中省略或简化，所以不可不读。

1.制作没有功能按钮的chm文件

首先你最好把所有要用到的html文件及有关图形、声音、视频等文件复制到一个空文件夹中（当然可以包含子文件夹），并在IE浏览器中检验通过，然后启动HHW。在File菜单中选［New］，弹出新建文件对话框。

HHW可以新建：项目［Project］、文本文件［Text］、HTML文件、目录表文件［Table of Contents］和索引文件［Index］。我们选“项目”，弹出新建项目向导，提示你可以把以前的WinHelp项目文件转换为HHW项目文件。我们直接按“下一步”。

在这里指定欲创建的项目的位置和文件名，我们按［Browse］，选择HTML文件所在目录，并定义个项

目文件名如test1（程序自动添加.hhp后缀），按“下一步”。在出现的对话框中指定已经存在的文件。因为我们目前只有HTML文件而没有目录文件（.hhc）和索引文件（.hhk），所以只在［HTML files］前面打上小勾。按“下一步”，进入添加HTML文件的窗口。按［Add］按钮，把有关的标题HTML文件全部选中加入（可以一次全部选中加入）。按“完成”后，程序就会进入项目编辑界面，也就是HHW的主界面（参考图2）。

首先我们给将来的chm文件的窗口标题条指定与chm内容相符的文字（如果不指定，则软件默认为“帮助”）：按［Project］项目选项中左边第3个按钮“新建/编辑窗口显示风格”，在弹出的窗口类型中随便输入一个名字如“12”，按“OK”后就会进入“窗口属性”定义对话框。在［General］选项卡中的［Title bar text］中输入标题条文字“test1——最简单的chm文件”如图（3）。

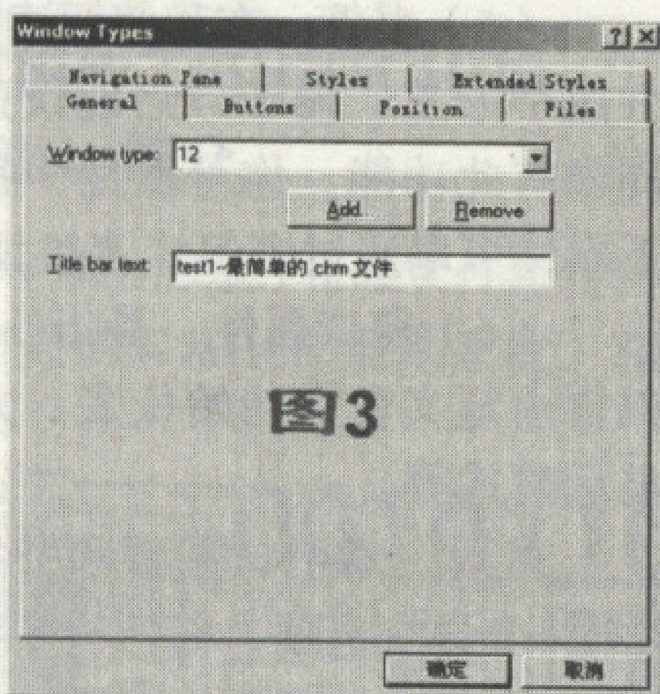


图3

因为我们不需要导航嵌窗及功能按钮部分，所以再确认一下在导航嵌窗［Navigation Pane］中不要选中［Windows with navigation pane, topic pane, and button bar］，如图（4）。按确定退回HHW主界面。

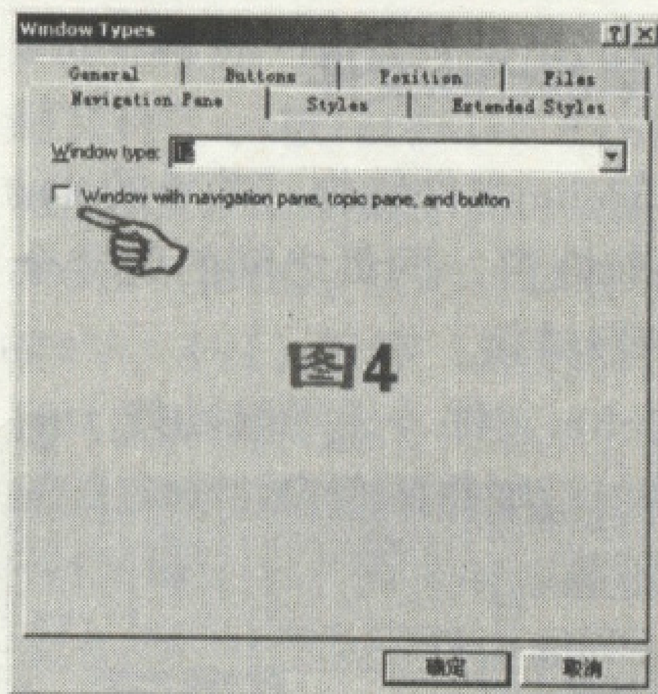


图4

现在按［Compiled HTML File］编译按钮或者通过在［File］菜单中选择［Compile］进行编译，chm文件就会在指定位置创建完成。这时你可以运行一下新创建的chm文件，不难发现，chm已经包含了所有用到的HTML文件、图形文件等，相当于是把全部网页文件打包到chm文件中了。如图（5）就是最简单的chm文件显示效果。很简单吧？

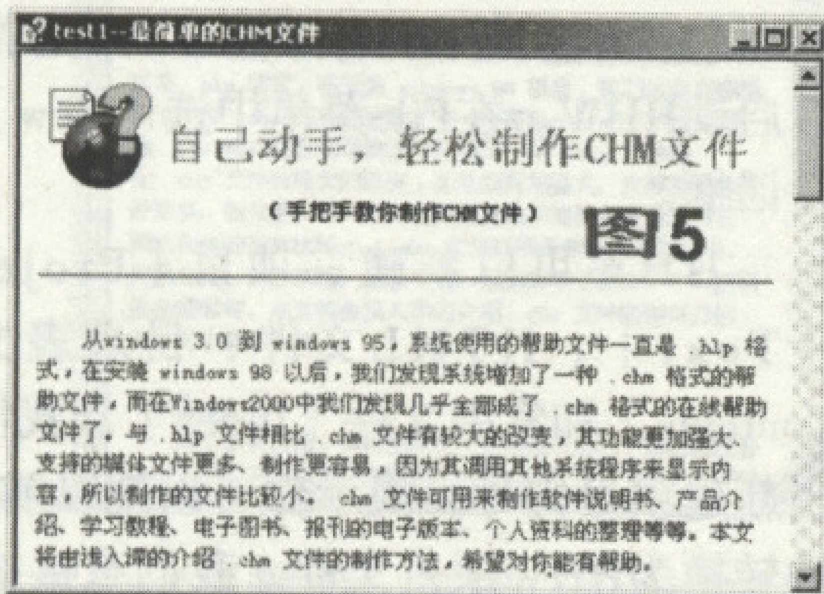


图5

2.制作包含功能按钮的chm文件

与上面操作相同，所不同的是：在进行到“窗口属性定义”操作时，在［General］中指定chm文件标题栏中的文字“test2——带功能按钮的chm文件”，在［Button］中指定欲在chm文件的按钮区中显示的按钮如图（6），

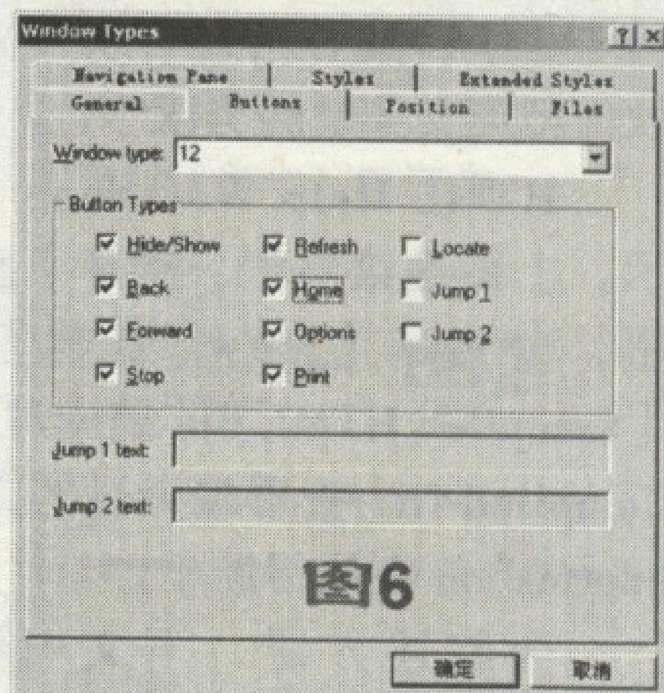


图6

在［Navigation Pane］导航嵌窗设置里选中显示导航嵌窗（与上面不一样），如图（7）。其他选项卡中我们使用默认值（后面在介绍）。设置好后，按编译按钮，生成的chm文件如图（8）所示。因为我们没有生成目录表文件和索引文件，所以在chm中导航窗口不会显示出来。

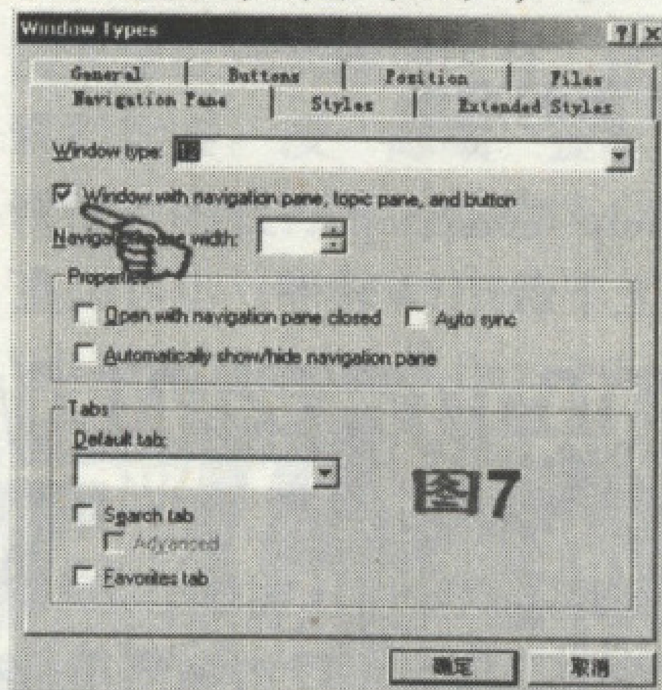


图7

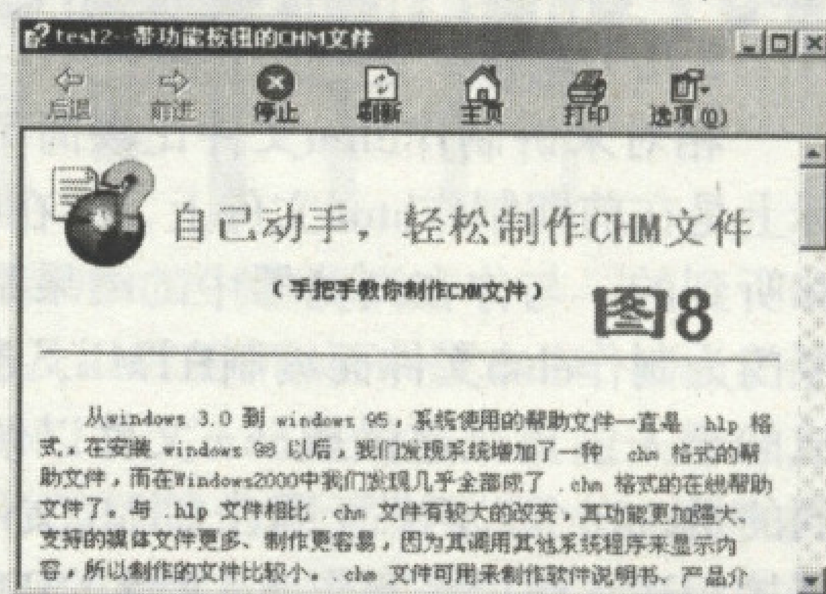


图8

上面制作的chm文件比较简单，但有时也很实用，对于比较简单的几个HTML文件也已经足够了。如果HTML比较复杂，也可以使用分帧处理，同样会做出很不错的chm文件，就像我们进入一些有分帧页面的网站时的操作方式一样。如图（9）。

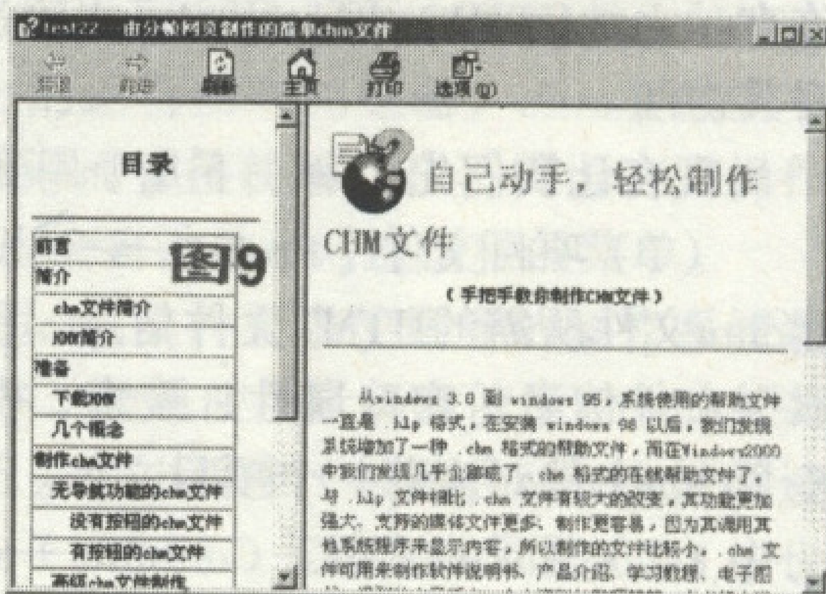
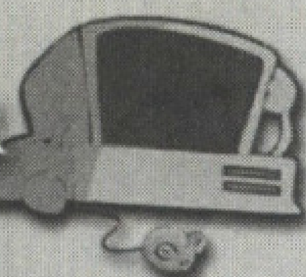


图9

## 四、制作较复杂的chm文件

在Windows 98中我们常见的chm文件多数具有目录及索引，有的还有搜索和书签，这在使用chm文件的过程中会比较方便。下面我们就来制作带目录、索引、搜索、书签的chm文件。在这里我还将介绍一些

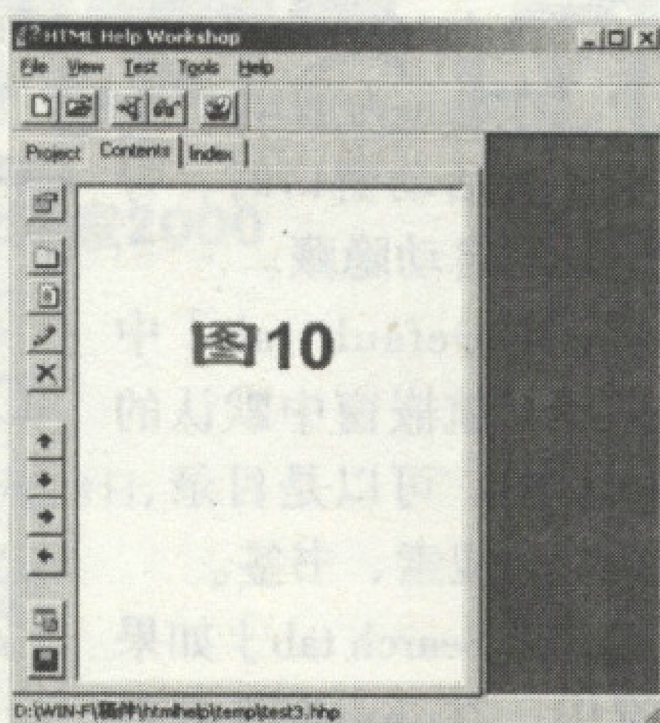



常用的选项功能的解释。

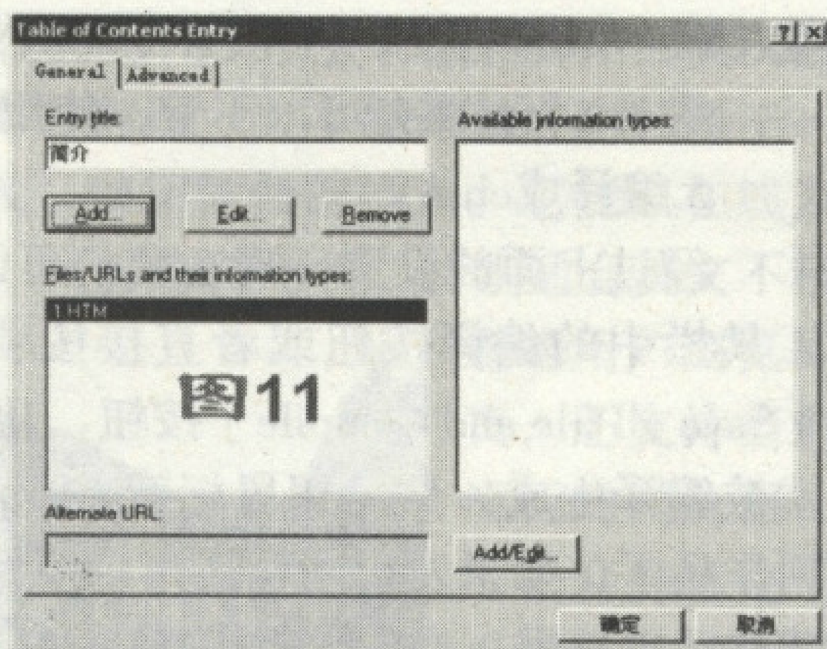
此类chm文件一般包含有多个HTML文件。与前面一样，你需要先把网页文件做好，放到硬盘一个文件夹中，如test3。进入HHW后选新建项目，并指定新建项目文件的位置和文件名（如test3），在已经存在的文件中选中目录中所有用到的HTML文件后，进入HHW主界面。

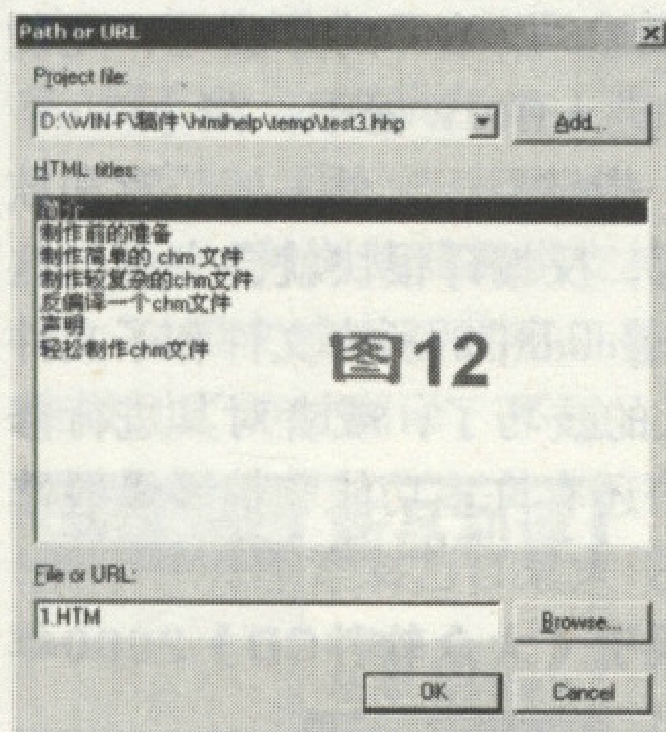
1.目录表文件的创建

按［Contents］选项卡，选择［Create a new contents file］创建新的目录表文件，并命名它为contents.hhc。然后进入目录表编辑窗口，如图（10）。在目录编辑窗口左侧，从上到下排列有11个按钮，前5个分别是：目录表属性设置、插入标题、插入页面、编辑所选标题或页面属性、删除标题或页面，下面4个箭头用来调整所选标题或页面的位置及从属关系，最后两个分别是显示HTML文件源码和保存文件。


图10

插入一个标题：按［Insert a heading］按钮，弹出［Table of Contents Entry］对话框，如图（11），在［Entry title］中输入标题内容，如“简介”。按［Add］，在弹出的［Path or URL］对话框中选择Title为“简介”对应的HTML文件，如图（12），按返回后一个标题就添加完成了。这里你也可以按图（12）下面的［Browse...］指定前面没有选择加入的HTML文件，或者直接在［File or URL:］中输入。


图11

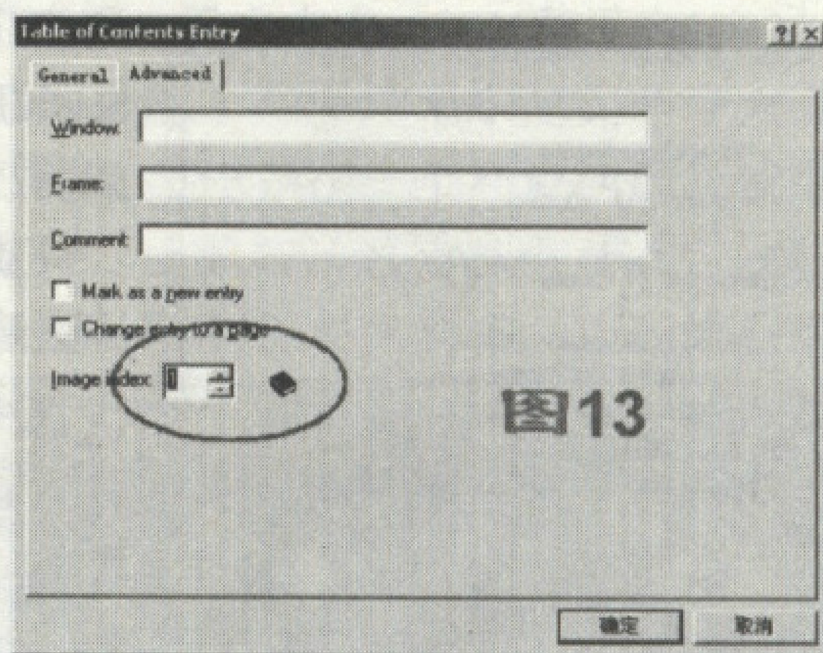

图12

在标题“简介”下面再添加一个标题如“准备”：按［Insert a Heading］按钮，会弹出一个询问是否在所选标题上面插入标题的对话框，我们按“否”，在［Entry title］输入页面标题“准备”，并按［Add］指定对应的HTML文件，返回后就又加了一个标题。

在标题“准备”下面插入一个页面（或者是子标题）如“下载”：按［Insert a page］按钮，在［Entry title］输入“下载”，并按［Add］指定对应的HTML文件，返回。

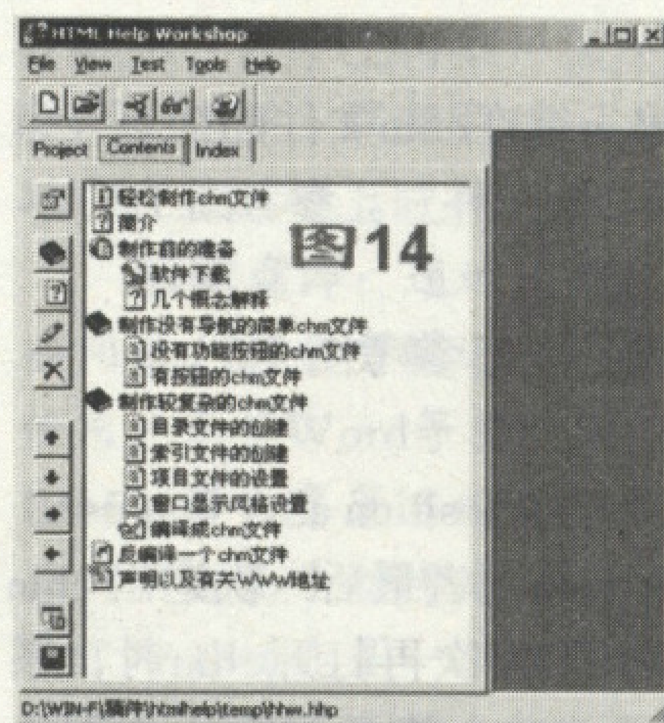
同样我们可以加入许多标题、子标题、页面，并可以利用那4个箭头按钮来调整标题或页面的位置及从属关系。HHW可以支持9个级别深度。

修改标题及改变标题图标的方法：选中标题，按［Edit selection］按钮，可以对其重新指定所关联的HTML文件。在［Advanced］中通过下面的［Image index］改变标题的图标。如图（13）。


图13

设置目录属性：按［Contents properties］按钮后我们可以改变目录表显示样式等，使用默认设置就行。

所有标题创建完成后，按左下角的［Save File］按钮，一个目录表文件就创建完成了。如图（14）。


图14

2.索引文件的创建

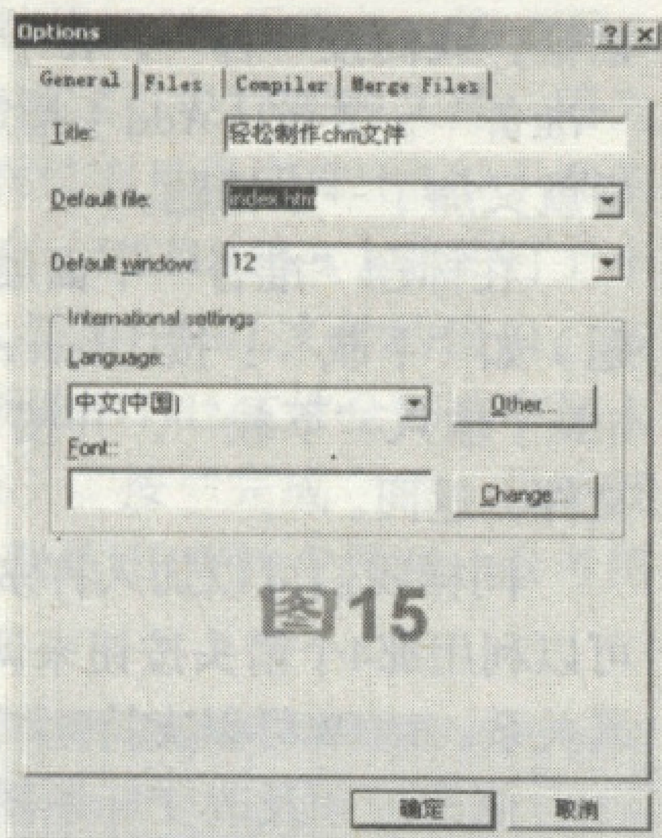
与目录文件的创建非常类似，只是索引文件中需要指定关键词与HTML文件的关联关系。不再赘述。请参考上述目录表文件的创建方法。

3.项目文件的设置

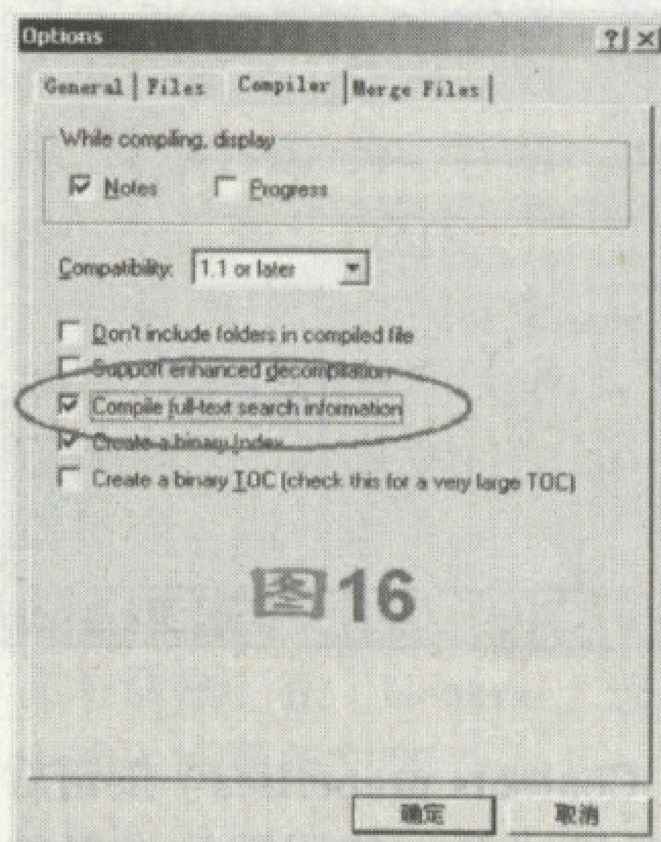
按［Project］选项卡，进入项目编辑窗口（即默认的HHW介面）。其左边排列有7个按钮，分别是：项目属性设置、增加或删除HTML文件、增加或改变窗口属性定义、API信息、显示HTML源码、保存文件、保存文件并编译。

我们按［Change project options］按钮对项目进行设置：通常需要做的是，在［General］选项卡的［Default file］中指定封面页。封面页就是当打开chm

文件时默认显示的HTML文件。封面页可以是目录表中的某个标题所对应的HTML文件，也可以是在目录表中不存在的专门用来作封面的HTML文件。如图（15）。


图15

如果想在chm文件中具备全文搜索功能，还需要在［Compiler］中选中［Compile full-text Search Information］，如图（16）。


图16

其他内容一般可以不去理会。

4.窗口显示设置

按第3个按钮［Add/Modify windows defunitions］设置窗口属性：这里的设置将决定chm文件的显示风格。在弹出的对话框中我们给窗口风格随便指定一个名字（如12），按OK就进入了［Windows Types］对话框。常用的几个设置项为：

（1）General常规

［Title bar text］中输入欲在chm文件的标题栏里显示的文字，如"轻松制作chm文件"。参考图（3）。

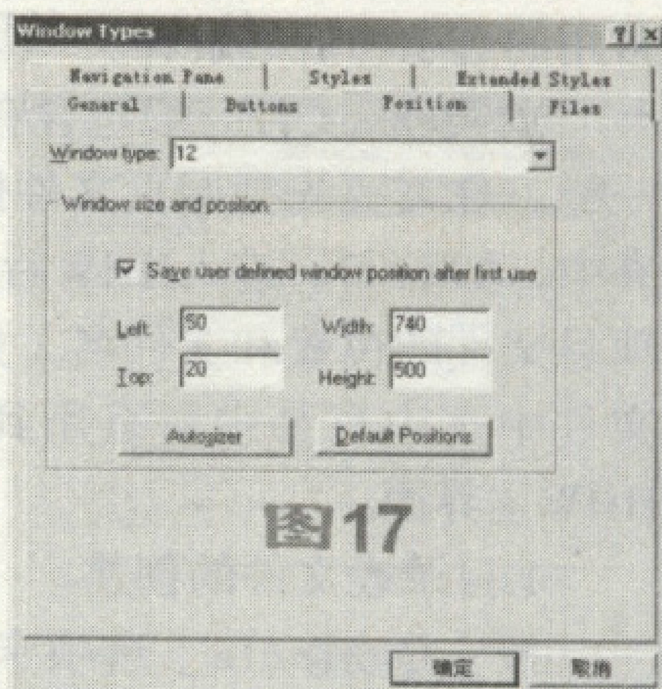
（2）Buttons按钮

选择欲在chm中出现的按钮。参考图（6）。

（3）Position位置

［Save user defined windows position after first use］如果选中，则系统会保存chm使用者最后一次退出chm文件时窗口的位置、大小等，下次再打开chm时，系统会恢复这些属性。如果不选中，则每次都以你默认的窗口大小、位置打开chm文件。

Left和Top是指定打开chm时窗口左上角的位置，Width和Height则指定窗口的宽和高。参考图（17）。


图17

（4）Files文件

如果选择了显示Home、Jump按钮，就在这里输入对应的URL超链接地址，比如你的个人主页地址。

（5）Navigation Pane导航嵌窗

［Windows with navigation pane,topic pane,and button］如果不选，则chm窗口没有导航嵌窗和按钮。

［Navigation pane width］中指定导航嵌窗的宽度。

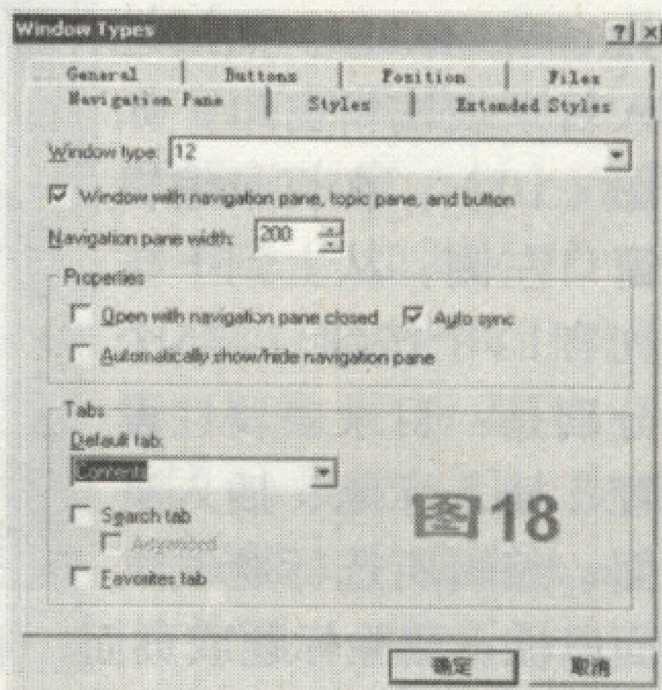
［Open with navigation pane closed］如果选中，在打开chm文件时导航嵌窗默认为关闭状态。

［Auto sync］如果选中，chm中的目录标题与HTML内容自动保持同步。

［Automatically show/hide navigation pane］如果选中，在chm为活动（当前）窗口时，导航嵌窗显示，当不是活动窗口时，导航嵌窗自动隐藏。

［Default tab］中指定导航嵌窗中默认的显示项。可以是目录、索引、搜索、书签。

［Search tab］如果选中，在chm中将具备全文搜索功能，而［Advanced］可以让chm具有高级搜索的功能（使用and,or,not,near）。


图18

［Favorites tab］如果选中，chm文件就会具有书签功能。如图（18）。

另外2个选项夹可以不管，使用默认设置就行。

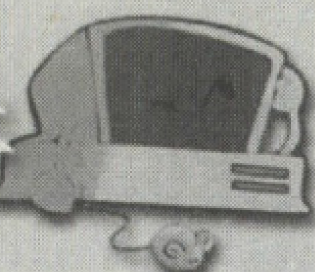
5.编译成chm文件

经过上面的设置，现在我们可以进行编译了。按工具栏中的编译按钮或者直接按项目窗口左下方的［Save all file and Compile］按钮，几秒钟以后chm文件就被编译生成。然后用鼠标双击此chm文件就可以看到作品了，如果发现问题还可以返回HHW里进行修改调整后再编译，或者在以后双击.hhp文件进行修改。

## 五、反编译一个chm文件

有时我们需要把一个已经存在的chm文件反编译，以便把其中的全部内容取出。反编译的方法是：先创建一个新的文件夹，然后进入HWW程序，在［File］菜单中选［Decompile］，指定目标文件夹的位置和欲反编译的chm文件，按OK，反编译很快就会完成。这时在目标文件夹中就保存着chm中的所有文件和子文件夹，你可以慢慢研究别人的技巧了，或者对其进行修改后再编译。其实HHW中还有许多功能和扩展设置选项，因篇幅所限不再介绍，大家自己探索吧。

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。**



晶合实验室

# 新品初评

XINPINCHUPING

## IBM翻译家2000

载体：1CD
出品公司：IBM
上市日期：2000年6月28日
价格：48元
编辑推荐：★★★★

《东方快车》与《东方网神》大家已经耳熟能详了，一些英语较“菜”的电脑爱好者把之当成挚友，全然只为网上冲浪时能有所便捷，如今IBM最新出品《IBM翻译家2000》又给了大家一个选择的机会。

《IBM翻译家2000》是IBM公司最新推出的英汉翻译工具，集网页即时翻译、文本翻译和定制翻译于一体，具有功能强大，使用简便的特点。它能以在线方式翻译HTML页面，无须额外等待，特别适合英文不精通的用户浏览网页，还支持当前流行的浏览器、办公套件和电子出版软件的文件翻译。将《IBM翻译家2000》和下文介绍的《IBM智能词典2000》联合使用，则效果更好，除了完整的翻译，还提供任意一词的详尽解释。



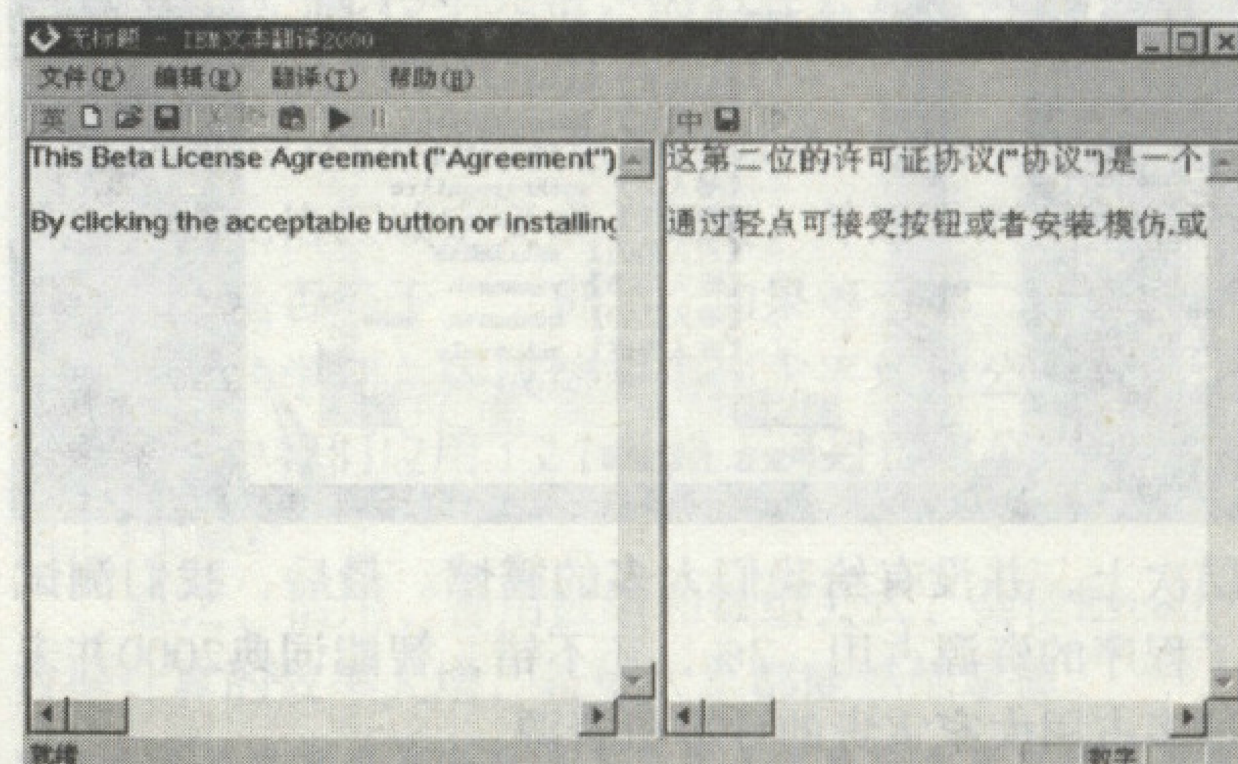

首先，我们先来测试一下即时翻译。程序对IE和Netscape 2种浏览器提供支持，并可设置原窗口显示译文、对照文或者新建窗口显示。从功能上讲，IBM的确做到了即时翻译，不过，对于翻译结果，由于现今在智能翻译方面，从技术领域讲还没有很大突破，所以对于《IBM翻译家2000》在此方面的表现也就可以理解了，不过，好在此次IBM还有一个特色，即时。接下来，我们再看一下文本翻译的表现。




通过复制粘贴我们选择一段文本在《IBM翻译家2000》中进行翻译，遗憾的是除了翻译结果不能完全令人满意外，程序在人性化方面还存在一个严重问题，就是不提供自动回行支持。大家知道这意味着什么，我们还要重复一次复制与粘贴到文本文件中，以便能看清翻译结果。最后我们谈一下定制功能，说明手册提及系统会自动在Microsoft Word、Acrobat Reader和Microsoft IE中嵌入工具栏或菜单，通过单击按钮或菜单命令，即可显示对英文的翻译结果。笔者未找到此菜单选项，经查找说明文档，文中提到如安装时有相应提示，需手工将某一程序拷到某一子目录下，才能使用此功能。笔者用Word 2000试验，修改之后测试成功，在工具栏上嵌有《IBM翻译家2000》相关按钮。




**编辑点评**：通过试用，我们认为该软件还存在一些问题，有些功能还有待改进，如定制翻译功能，即使用户未将Word等相关软件安装在默认路径下，作为IBM这样世界著名的公司也应该有相应对策，而不必让用户自己手动拷贝相关程序。《IBM翻译家2000》除了即时功能是一大亮点外，在其它软件实用方面并不比同类软件高明多少。但是其包装非常精美，透明



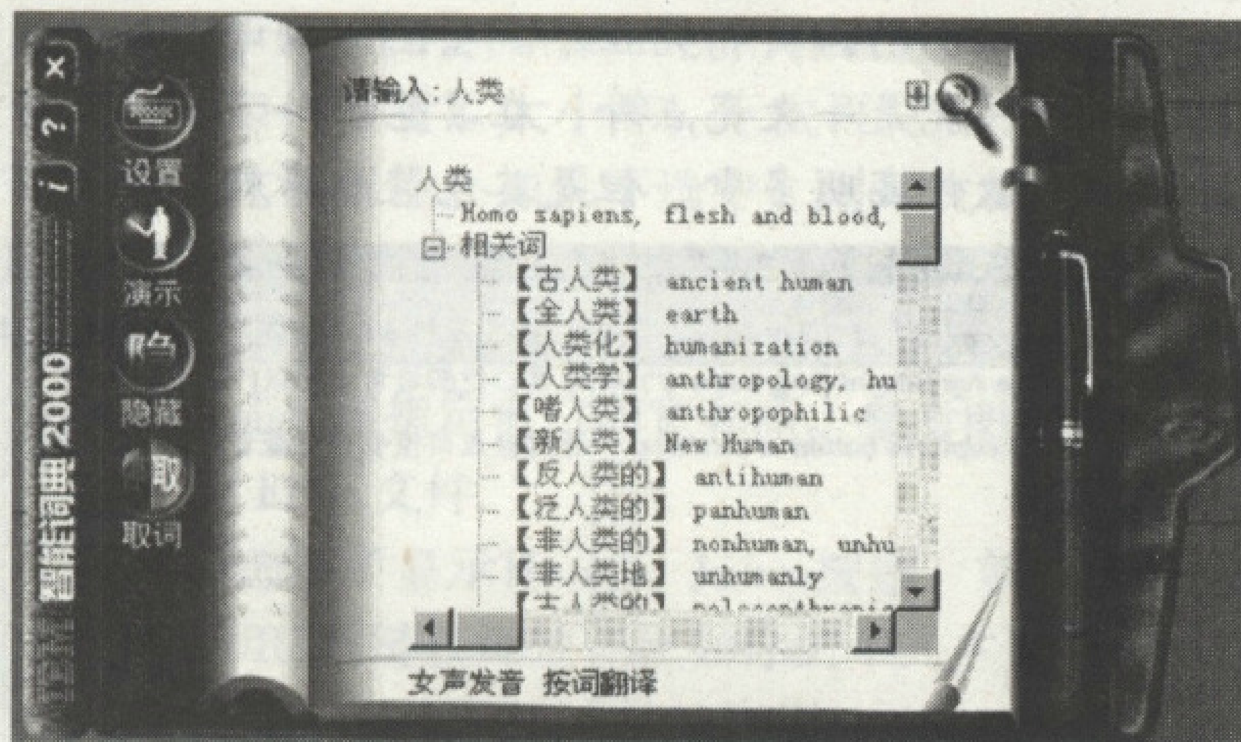
盘盒典雅华贵，页面与CD盘印刷遥相呼应，可说是独具匠心。

### IBM智能词典2000

载体：1CD
出品公司：IBM
上市日期：2000年6月28日
价格：48元
编辑推荐：★★★★☆

现在市面上林林总总已经有不少种电子词典了，而此次IBM的产品又有哪些新特性呢？启动智能词典2000，我们首先发现屏幕取词即指即译时还伴有单词发音，且可调男女声。在一指即现的浮动窗口内，有一个包含8个功能按钮的快捷工具条，在此可以进行字典、词与句子翻译之间的切换及其它功能设置。打开字典，我们对汉英查询进行测试，结果显示字典可以对中文短语或句子分词进行逐词翻译，并且表示以树形结构，非常方便。下面我们再来看一下其它功能特色，打开一个PDF文档与一个IE页面，智能词典2000对此支持得相当好，可以对单词或句子进行准确翻译。再有，智能词典2000采用IBM公司TTS语音合成技术，提供了英文单词、短语和句子的发音。不过，经测试，我们认为句子及整篇文章的发音与其它公司采用先进语音合成技术的发音朗读软件相比处在同一层次上，并没有给我们太多的震憾。最后，我们测试了程序的资源占用，3%，还不错，智能词典2000并未过多占用大家宝贵的计算机资源。




**编辑点评**：与其它字典相比，新增加的几个功能还是蛮体贴用户的，如即时发音和活学活用单词本等，且字典界面倩丽豪华，整体给人一种出身名门的感觉。无论从总体功能上讲，还是物有所值方面，都是一个字“值”。

### 网页设计梦工场

载体：4CD
出品公司：北京博彦科技发展有限责任公司
上市日期：2000年6月
价格：129元
编辑推荐：★★★★☆

博彦科技的电脑学校与即学即会系列，相信不少电脑初学者都见识过了，也有无以计数的爱好者通过电脑学校与即学即会系列告别了计算机学习的初级阶段。作为专门出品多媒体教学光盘的著名软件公司，博彦科技此次又给我们带来了提高自己网页设计水平的良机，相信你已开始心动了吧。




DreamWeaver、Flash、FireWorks合称Dream Team，是目前最流行的网页制作工具。这套软件由4张光盘加300页配套教材构成，由浅入深地介绍了Dream Team网页制作工具的全部功能，同时还有大量的设计案例分析，可让你从中获得创作的灵感。4张光盘分别为“入门篇”、“DreamWeaver篇”、“Flash篇”和“FireWorks篇”。

我们先来看一下“入门篇”，软件系统介绍了HTML基础、HTML基本教程、样式表单、JavaScript以及相关的主页制作技巧等，还介绍了一部分拨号上网的相关知识，更为体贴的是还有申请网页空间、上传网页等实用知识的讲解，对于入门来说已经相当全面了。

我们再来试一下其它3篇，软件通过多媒体教程一步步地引导用户逐渐掌握该学习软件，对各学习软件的菜单、工作环境及相关设置都一一讲解，并且通过实例讲述具体操作步骤。另外，还有一个独特的“试一试”功能，可指导你到软件真实环境中进行实践，

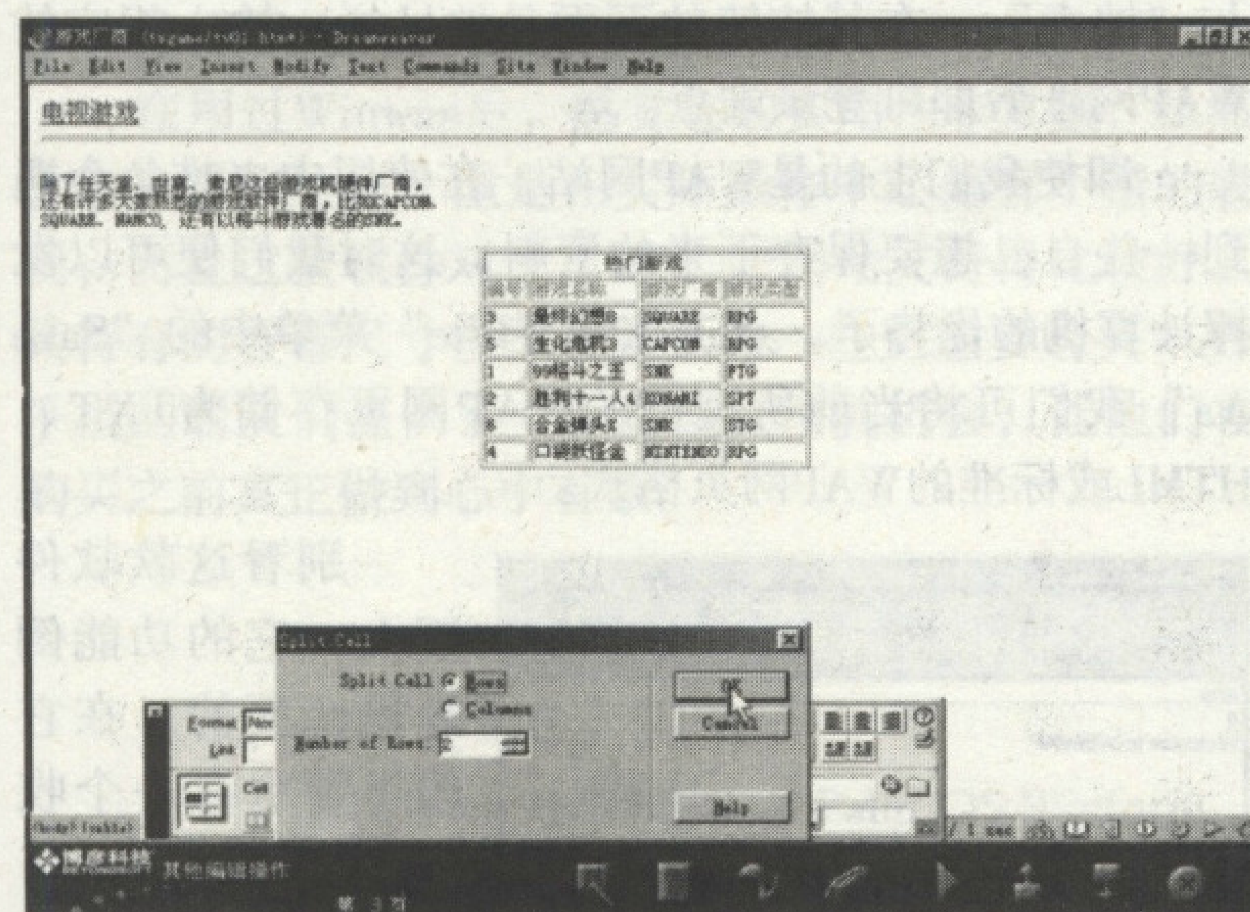
以达到巩固知识的目的，此特色对用户来说非常实用。

**编辑点评**：本人对网页设计也是情有独钟，Dream Team也有一些功底，不过通过试用网页设计梦




工场，我感觉自己又有所提高，对于一些模糊的功能概念也清楚了。博彦科技在多媒体教学方面的确有所造诣。可以说哪怕你对网页制作一窍不通，通过《网页设计梦工场》的学习也能在主页设计方面有所建树。

**编者注**：《IBM翻译家2000》、《IBM智能词典2000》是与《IBM网页制作2001》一同发布的，作为一整套产品向网络类软件市场发动了强有力的冲击。我



们此次未对《IBM网页制作2001》进行介绍，是因为晶合实验室计划对其进行详细评测，与其它几个网页制作软件一并刊载，毕竟现在网页制作是一大热点，而大多数人只知道FrontPage和DreamWeaver，好了，敬请大家关注下期实用软件栏目。



（上接37页）3个不同的常数，在1997、1998和1999年分别为e-0.35、e-0.2和e-0.3。

首先选定单元格区域E4:E6，在公式编辑栏中直接输入公式“=(B4:B6-C4:C6-D4:D6)*EXP({-0.35;-0.2;-0.3})”。当然，公式中引用的各单元格区域也可以通过鼠标选定来输入。按下Ctrl+Shift+Enter组合键后，我们所需的计算结果即刻显示在E4:E6单元格区域中。可见，我们将三年的“产品销售额”、“成本花费”、“员工工资”和“可变系数”定义成了4个具有相同单元格区域结构的数组，每一年的数据为数组中的1个数组元素，并按事先定义的计算公式计算返回了4个结果。需要说明一下，这里用到的常量数组{-0.35;-0.2;-0.3}中的3个数值之间要用分号隔开。因为Excel中规定在常量数组中，用逗号隔开不同列的数值，用分号隔开不同行的数值。另外，由于数组公式返回的多个结果具有整体关联性，若我们试图改变其中的某一个，Excel会提示无法改变数组中的某一部分，这时我们只需按Esc键退出即可。

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 1 | 姓名 | 所属班级 | 学期总评成绩 |
| 2 | 周琰 | 二班 | 93 |
| 3 | 沈华 | 三班 | 78 |
| 4 | 李小明 | 三班 | 89 |
| 5 | 张向阳 | 一班 | 91 |
| 6 | 陆强 | 二班 | 81 |
| 7 | 李斌 | 一班 | 83 |
| 8 | 王晓亮 | 三班 | 87 |
| 9 | 蒋克勤 | 二班 | 94 |
| 10 | 吴英 | 三班 | 86 |
| 11 | 张伟 | 二班 | 83 |
| 12 | | | |
| 13 | 平均总评（二班）： | | 87.75 |

图 2

2. 假设一个年级共有3个班级，现在从全年级的所有同学中选出10名同学，分别随机的分布在一班、二班或三班。这10名同学的姓名、所属班级和学期总评成绩已分别列出在A2:C11单元格区域中（如图2）。现在，我们要在单元格C13中求出10名同学中属于二班的同学的平均学期总评成绩。

首先选中C13单元格，然后在公式编辑栏中直接输入公式“=AVERAGE(IF(B2:B11="二班",C2:C11))”后，按下Ctrl+Shift+Enter组合键即可。这里我们将所属班级的单元格区域定义成了数组，并逐一判断数组中的元素值是否等于“二班”，如果等于“二班”，则将其对应的学期总评成绩应用到求平均值公式中去。这个例子中我们应用了2个数组，通过数组公式计算返回了1个值。

总之，活用、善用数组和数组公式，会使Excel中数据计算的效率大增，希望大家都能熟练掌握。

# 感受WAP
## 用电脑模拟手机上网

北京　郭涛

在当今这个信息时代中网络已经融入了我们生活中的方方面面，WAP业务也应运而生。虽然这种服务在目前并不是非常流行，但是我们毋庸置疑它强大的潜在实力和给我们生活带来的无限生机。随着中国移动通信的不断发展，我国手机用户数量已经跃升为全世界的第三位，这也无疑为WAP在国内的发展奠定了强有力的物质基础。

### 什么叫做WAP

WAP(Wireless Application Protocol)——无线应用协议，它是使移动通讯设备可靠地接入互联网的国际认可标准。爱立信作为最初的WAPTM研发者，将互联网引入了一个(无线)新时代，同时也把移动电话的功能扩至更多元化，两者的强劲配合为互联网用户和手机用户带来前所未有的感受和方便。

### WAP的用途

通过WAP，可以实现与国际互联网（Internet）或企业内部网（Intranet）的交互访问，包括收发E-mail、浏览WAP网站页面等等。WAP将无线移动终端设备与Internet或Intranet紧密地联系起来，提供一种与网络类型、网络运营商和网络终端设备都独立的移动增值业务。

展望未来，我们只要拥有一部WAPTM手机就可以随时随地掌握一切，体验真正自在的生活模式。无论身在何方,都可以通过WAP手机上网，进行各项线上银行服务：例如转帐、办理定期存款、帐单缴费甚至预订饭桌和旅馆、购买或预订电影和音乐晚会的门票,完全配合生活中的实际需要，轻松自在。

好了，基本知识咱们就介绍到这里，下面还是请出今天的几位主角来，通过它们先模拟感受一下用WAP手机上网吧。

### WinWap

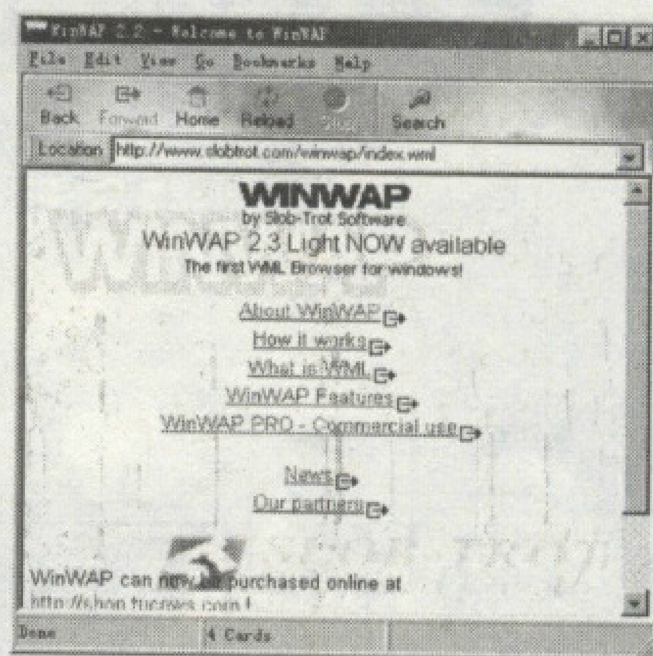
版本：WinWap 2.3 Light（英文）14天试用版
平台：Windows 9x
大小：1.24MB
网址：http://www.slobtrot.com/index.htm
http://www.slobtrot.com/wanwap/index.htm

**功能概述**

Winwap是Slobtrot网站提供的WAP仿真工具。它支持WML 1.0和1.1，可以将WML页面保存为HTML页面。

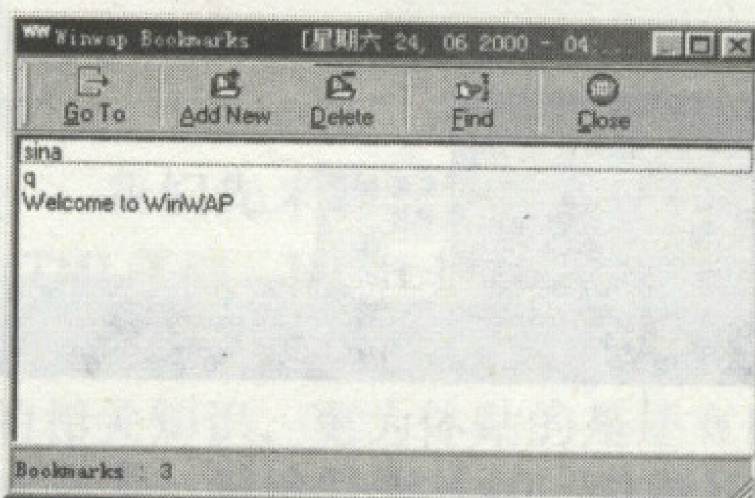
**使用指南**

打开软件后我们会发现它的风格和平时使用的IE浏览器没有什么区别，所以非常容易上手（如图一）。它的主要功能键也安置在了软件窗口的上部，分别为“前一页”，“后一页”、“主页”、“刷新”、“停止”与“搜索”；在其按钮的下面是地址栏，输入相应的WAP网址后即可登录站点。



图一

即使我们上的是WAP网站，在使用中也难免会遇到一些自己想要保存下来的资料，这时我们便可以发挥计算机的优势了，点击软件“File”菜单中的“Save As”我们可将当前所浏览的WAP网页存储为TXT、HTML或标准的WAP网页格式。



图二

别看这款软件不大，它的功能倒是挺全面的，在它的里面也有一个收藏夹可以使用，当遇见好的网址的时候点击“Bookmarks”菜单下的“Add Bookmarks”（如图二），在软件弹出的对话框中给该网站起一个好记的名字就可以了（按下Ctrl+B也可以获得同样效果）；若要整理这些书签的话可执行“Bookmarks”菜单下的“Open Bookmarks”，在这个窗口中我们可以对这些现有的书

签进行访问、添加、编辑、删除、寻找、关闭窗口等操作。

在我们上过一些WAP网站后也许会想到，它到底和传统的WEB网站有什么不同呢？这主要体现在WAP网页是由WML语言编写而成的，如果你也对这些感兴趣可以点击“View”菜单中的“Source”，它允许我们查看当前网页的源代码，并且可以进行各种编辑操作。在这个菜单中还有一个“View Size”功能，可以让软件的窗口大小模仿目前较为流行的爱立信MC218、R320及诺基亚7110三款手机的屏幕尺寸，这样我们可以更真切地体验一下手机上网的环境。

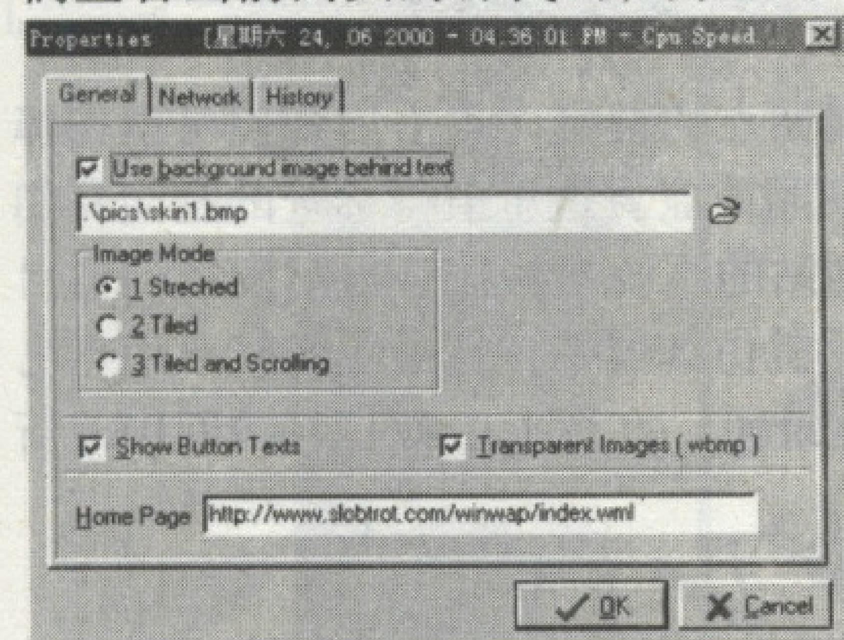



图 三

最后讲一讲软件中各种属性的设置（如图三）。打开属性对话框后在“General”选项卡中可以设置浏览器的背景图片、显示方式（平铺、拉伸等）以及软件默认的网址；在“Network”中可以设置代理服务器的各种参数；“History”选项卡中可设定具体的历史保存时间。（由于笔者手中的是2.2版本，所以可能和大家最终拿到的新版本稍有不同。）

**使用评价**

在用过Winwap后，感觉它的实用性非常强，虽然看起来普普通通，但是在实际操作中还是有不错的表现，而且这款软件对中文的WAP网站支持得比较好。其特有的屏幕尺寸模拟功能也为一些正想要购买WAP手机的朋友们提供了一个虚拟试用的机会，让他们在购买之前真正做到心中有数。

## WAPMan

版本：1.6（英文版）
平台：Windows 95/98/NT & Palm OS Plotform
大小：377kB
网址：http://www.wap.com.sg

**功能概述**

Wapman是virtuacom网站提供的仿真工具。它的界面是同类软件中做得最出色的，不仅酷味十足，而且还支持换肤功能，用起来给人一种新鲜的感觉。

**使用指南**

这是一款绿色软件，解压后直接运行即可，双击图标后会看到它的界面（如图四），不同版本的Wapman的默认界面可能不同。

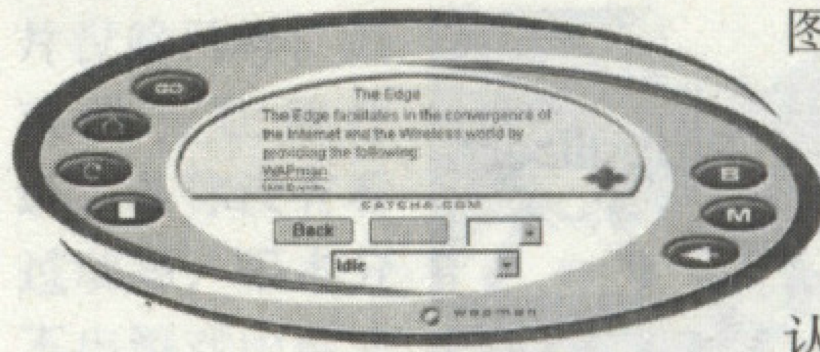



图 四

我们以这款1.6版本的软件为例介绍一下其面板上各按钮的作用：在左侧的4个按钮分别为“访问网站”、“访问软件主页”、“刷新”、“停止”；右侧的3个按钮为“书签”、“软件菜单”以及“后退”；软件中间的下拉菜单可以表示当前软件所处的状态，如连接、离线等等。

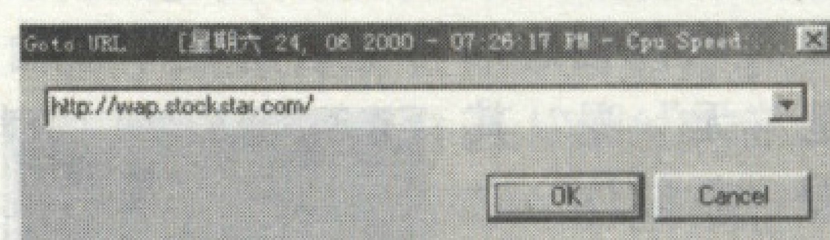



图 五

现在让我们登录到它的主页看看吧。首先连接网络，打开软件后它通常会自动连接到网站的主页上，这时我们可以看到软件中下部的红灯一闪一闪的，这证明软件正在连接目标站点，当连接成功后会变成绿灯，虽然只是一个小小的指示灯却便于使用者及时了解当前网络的连接状态。

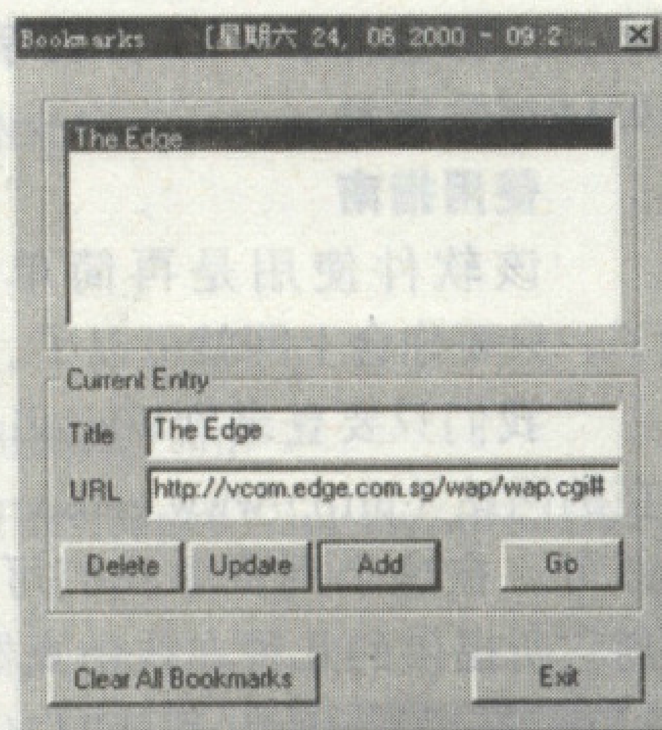



图 六

好了，现在按下左侧的“GO”（访问网站）按钮，软件会弹出一个对话框（如图五），在其中输入要去的网址即可。如果觉得某些网站值得收藏的话，Wapman同样提供了书签工具，只要点击右侧的“B”（书签）按钮将其加入就可以了，我们也能够在这个书签窗口中对现有的网站地址方便地进行管理（如图六）。

点击“M”（软件菜单）与在软件界面上单击鼠标右键的效果是一样的，会弹出一个菜单。在这里提供了更换软件界面、设置属性、显示网页源代码等细致的功能。

**使用印象**

这款软件给人的第一印象是不错的，也许是因为它的界面相当漂亮，但是使用过程中的表现却只能算一般水平。首先是运行时占用的系统资源相对多了一些，其次一点也是最致命的地方便是它对中文WAP网站支持相当不好，我在试用的3天时间里，所有连接上的中文网站一律全是乱码。

由此看来WAPMan更适合于英文比较好（或者是老外）的朋友们使用，若想在大陆流行还需要进一步

改善。

**Wapalizer**

版本：无

平台：无

大小：无

公司网址：http://www.gelon.net/

**功能概述**

读者看到上面的软件信息后可能会有些不明白吧，为什么全都是“无”呢？其实Wapalizer并不是一款软件，它是gelon网站提供的在线仿真器，包括7110、R380等多种仿真器界面。该网站致力于WAP技术的发展，内容包含了WAP协议等各种WAP相关技术。

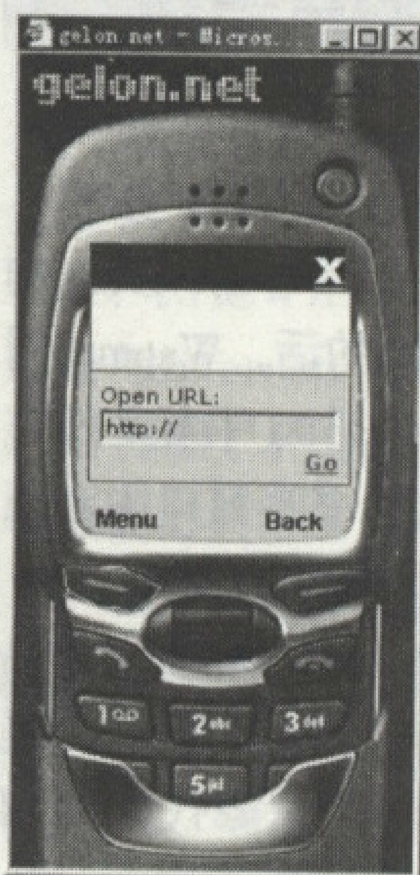


图七

**使用指南**

该软件使用是再简单不过了，只要你会上网就可以了。

我们只要登录到Wapalizer所在的网站（http://www.gelon.net/）即可。在这个网页中我们可以看到它所提供的几种在线仿真器的使用界面，包括有诺基亚7110、爱立信320及380。我们点选一款想要使用的虚拟手机，网页会自动弹出一个新窗口，里面将展现出所选手机的图案，这里我以诺基亚7110为例说明（如图七）。

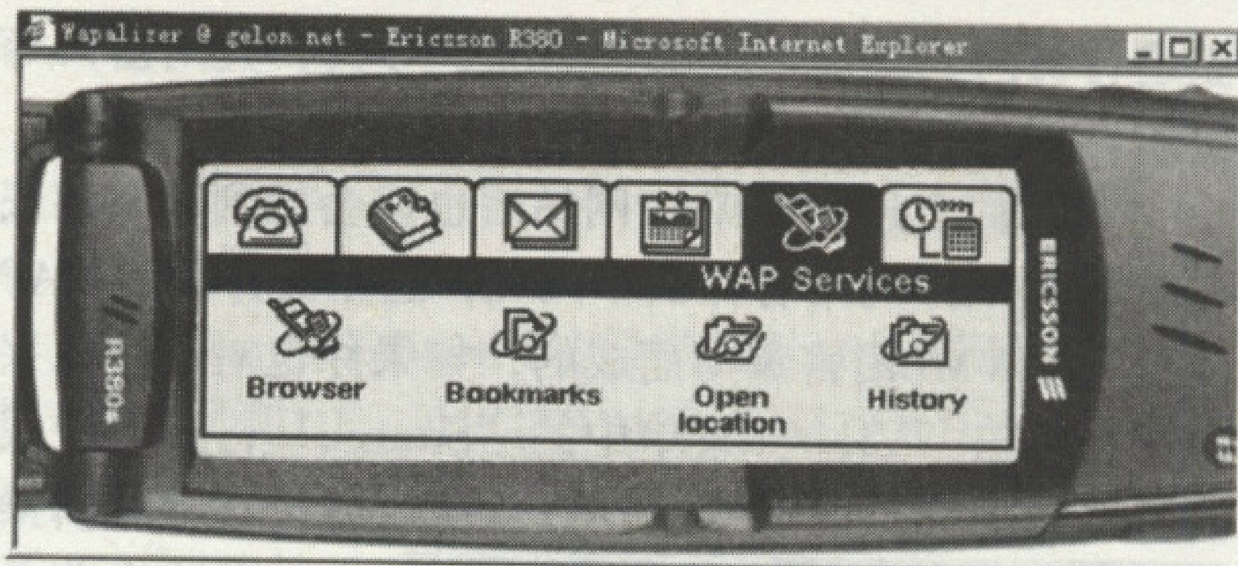


图八

手机上的各个键位与真货没有分别，只是0-9的拨号键是按不下去的，因为我们有键盘代劳嘛。点击手机左侧的长方形按钮就可以呼出菜单，在其中键入我们要访问的WAP网址即可（如图八）；直接用鼠标点击屏幕上的链接便可在各页面中自由穿梭；按下手机右侧的长方形按钮可以返回上一页；如果在手机屏幕中出现卷屏时可以通过机身中间的上下键方便浏览。

在这个仿真器的网站上还有其它几种手机可以选择，它们的仿真程度都相当高，如爱立信的R380（如图九），其液晶触摸屏中的很多按钮都是有效的，看来我这种穷学生只能在这过过瘾了。

gelon网站提供的相关服务还远不只这些，它的页



图九

面上还有一些新闻站点的链接，点击后我们可以选择自己喜欢的WAP新闻站点。这里值得称赞的是当我们点击链接后，该网站的系统会将信息自动发送到你目前所激活的WAP手机仿真器中，这样我们就不用自己辛辛苦苦地输入网址了，在图七中就是我访问BBC新闻站点的情况。

**使用印象**

gelon网站所提供的仿真器从一些辅助功能上讲（如收藏夹、存储页面）的确不如其它的模拟软件，但是它真正突出了“仿真”二字，给人的感觉就好像是在用手机上网一样。

在实际使用过程中，仿真器工作得非常稳定，在去过的几个网站中没有出现连接不上的情况，而且其免安装的优势也使得我们再也不能拒绝它，用它你可以真实地感受到WAP手机上网的优与劣。

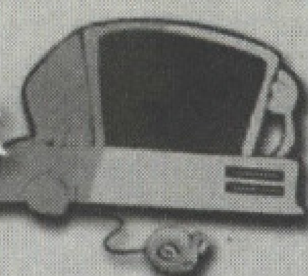
**写在最后**

写完这篇文章，才发现当今科技发展得这么快，WAP在不久的将来也必将成为另一支网络大军。

转回这次的主题，在网络上可以下载到的模拟器还有一些出自大公司的产品，比如诺基亚公司的Nokia WAP Toolkit，它为开发者提供了非常友好、方便的界面，并能很好地模拟、编辑、测试、调试、应用自己的WAP页面，还能调用自己的ASP、PHP程序。Nokia WAP Toolkit与另外几种模拟开发工具相比是最强大的，不过运行时需要有一个JAVA程序支持；WapIDE SDK 2.0是由Ericsson公司出品的WAP集成开发环境的工具。WapIDE SDK 2.0分别由3个部分组成——WAP浏览器、应用设计器和服务器工具集。由于这些公司专门开发的软件比较庞大，而且它们是以制作、编程、调试为主，因而这次就不介绍给大家了，如果感兴趣的话可以自己去相关的网站下载一个试试。

到此为止也要告一段落了，您是不是要选择WAP呢？不管怎么说，我相信它的明天会更美！

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。**







放暑假了，又到了介绍游戏的时候，不管你是否还是学生，也请好好玩玩，人总要有放松的时候。游戏都需要使用DirectX，请尽可能使用新版，因为某些游戏已经要求到7.0了。以下给出的网址是原制作公司的，同时也给出直接下载地址。

## 新世纪福音战士——射击版

性质：免费

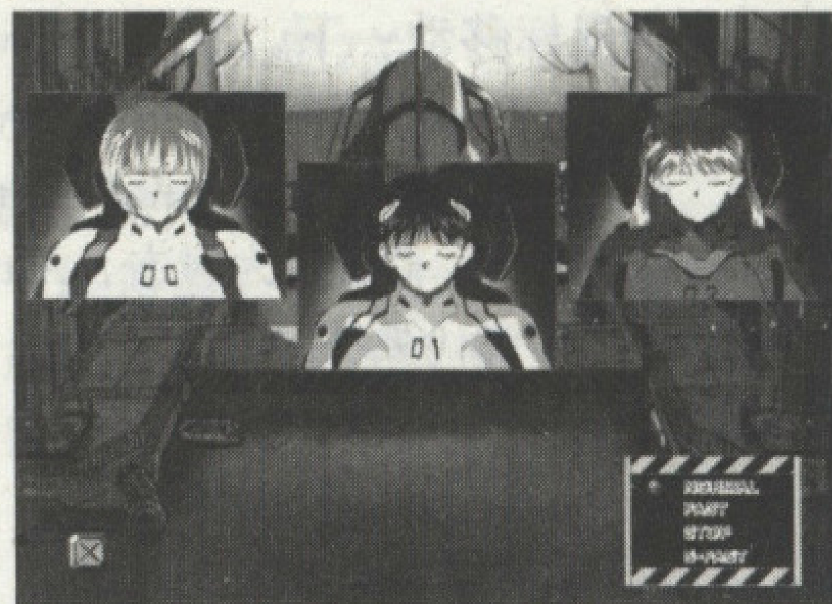
大小：5.5MB

网址：http://www.gainax.co.jp/

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/shooting/evas.zip

EVA的动画确实很好看，相信Gainax借此机会赚了不少钱，从它由一间工作室变为有名的公司即可看出。最近国内有代理推出4CD的《钢铁的女朋友》，不知各位收藏到了吗？

同时，Gainax也出一些EVA的小游戏来满足EVA迷们，这些小游戏包括春节时我给大家介绍的战棋类的战略版，和现在介绍的射击版，除了忠于原作外，它们简直没有优点可言。在这个游戏中，你能看到进入EVA机舱后，LCL里的屏幕有一个转化过程，和动画片没啥两样。游戏没有任何注解，若你没有看过动画，根本分不出游戏中谁才是敌人。



如果非要将这个游戏与动画的TV版联系上的话，可能是第3集开头部分。进行游戏时美里或律子会在旁边看着你，屏幕除了有使徒出现外，还有不少自己人混在里面，你可要认真打，如果打错的话，会听到美里用日语“骂”你。

使用方法：游戏开始前你得从真治、阿丽和明日香中选择一个，然后再随机选择同步率，这个同步率可是关系着你在游戏中的敏捷度。

## Raptor

性质：试玩

大小：2.1MB

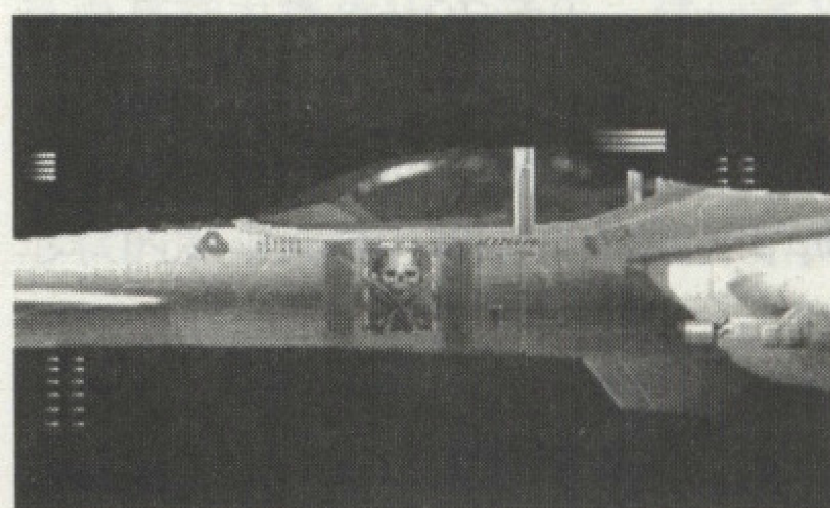
网址：http://www.mking.com/

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/shooting/raptorshr.exe

不知为何，游戏厂商们都不热衷于飞行射击类游戏，想想以前的“雷电”热潮真是怀念。网上有许多飞行射击类游戏，它们都是共享软件，此次正巧让我看到一个老朋友：Raptor。

我曾经在DOS年代玩过Raptor，现在它也搬到了Windows下，威风不减当年。可喜的是作为共享软件，你仍然可以玩到9大关，保证过瘾，只是画面、音效都没有改进，有点过时的感觉。

Raptor在当年确实是顶级之作，流畅的画面和优秀的升级系统，游戏里提供大量可供使用的武器，只要你买得起就行，所以，存钱买武器就成了你的目的。某些飞机被消灭后会变成闪闪的星星，那些就是钱。刚开始你肯定买不起厉害的武器，只要多存钱或打过关，就有足够的钱购买了。



使用方法：选择New Mission后，输入名字，记住，随便输入就行了，不要留空，然后选择驾驶员，进入一个

大厅，用鼠标移动一下，发现有Save Pilot（游戏存盘）、Supply Room（弹药库）、Fly Mission（飞行任务），点击Fly Mission后选择Auto Pilot就开始游戏了。方向键控制移动，Ctrl键为射击，Alt选择第2种武器，空格键为扔炸弹（要买才有）。

## BotaPen

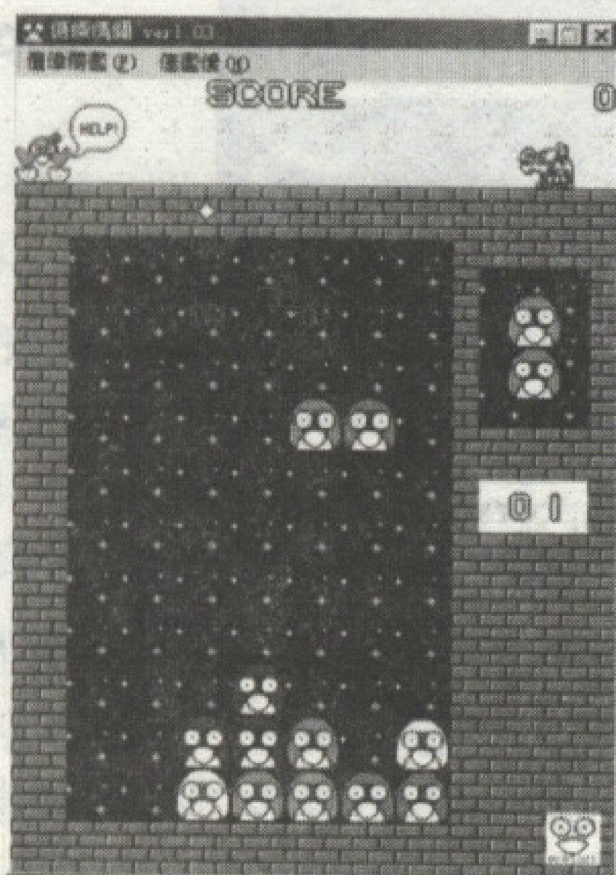
性质：免费

大小：360kB

网址：http://club.pep.ne.jp/~takeguchi/

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/toget_soft/game_action/botapen.exe

BotaPen是个益智类游戏，和俄罗斯方块很像。游戏中你要面对的是企鹅，要将相同颜色的企鹅4个排在一起才能清除它们，可要抓紧时间，因为在屏幕上边，怪兽正慢慢走向小企鹅，你只有在游戏中胜利才能救出屏幕上的企鹅。还有一点和俄罗斯方块不同，即使企鹅堆到屏幕上面也不会导致Game Over，只有屏幕堆满企鹅或屏幕上边的企鹅被吃掉才导致游戏失败。




使用方法：按Enter键开始游戏，左右键控制企鹅的方向移动，上下键控制企鹅变换，空格键能使企鹅快速下降（要按住不放）。注意，游戏的语言是日文，平时玩倒没有什么影响，可是安装有点问题，它是自动解压的软件，默认是解压到当前目录，可是因为文件有重名，所以你需要修改，解压到其它文件夹才行。

## Elektro Puzzle

性质：共享

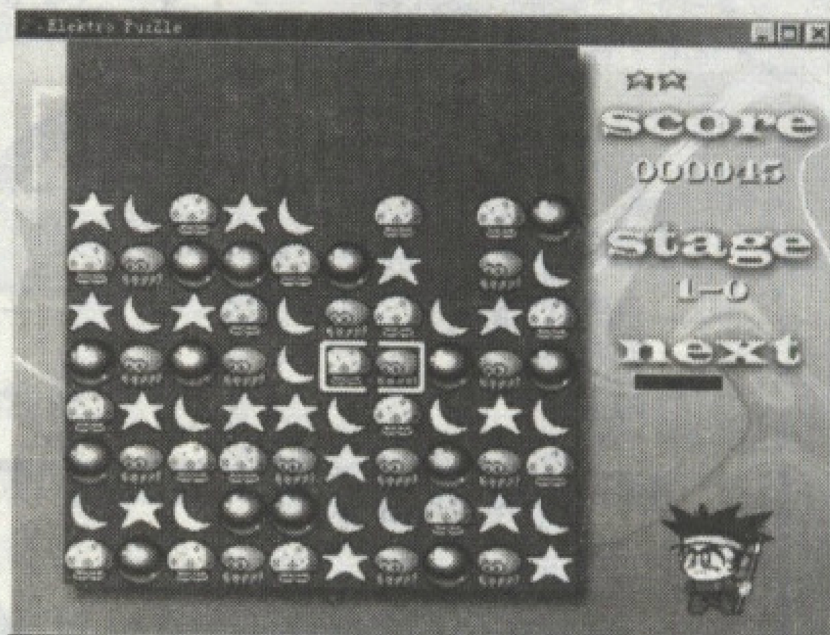
大小：4.2MB

网址：http://www.lavasoft.de/

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/puzzle/elektropuzzle5462.zip

Elektro Puzzle也是个益智类游戏，它也是将相同的东西排在一起，然后清除它们。但Elektro Puzzle采用的是交换物品的形式，而不是俄罗斯方块那样从上面往下掉东西。

这里采用的物品是各种可爱的小东西：章鱼、弹珠、星星、心形、太极之类，你需要移动屏幕中的小框，将左右物品对调，若横、直或斜排成3个相同的话，就能清除它们了。当然，一次清除得越多，就能得到更高分数。




游戏分为两种模式：Arcade和Amokmode，前者是过关形式，共有32关，而后者是以60秒内获得高分为目的。游戏中每过一会，从屏幕底下又冒出更多的东西，所以你必须快速地清除它们，到指定分数后才能过关。如果你实在不会玩，乱按一通也能过关哟。

使用方法：用鼠标或键盘方向键选择，鼠标左键或空格键为交换物品。

## Moorhuhn Jagd

性质：免费

大小：2.5MB

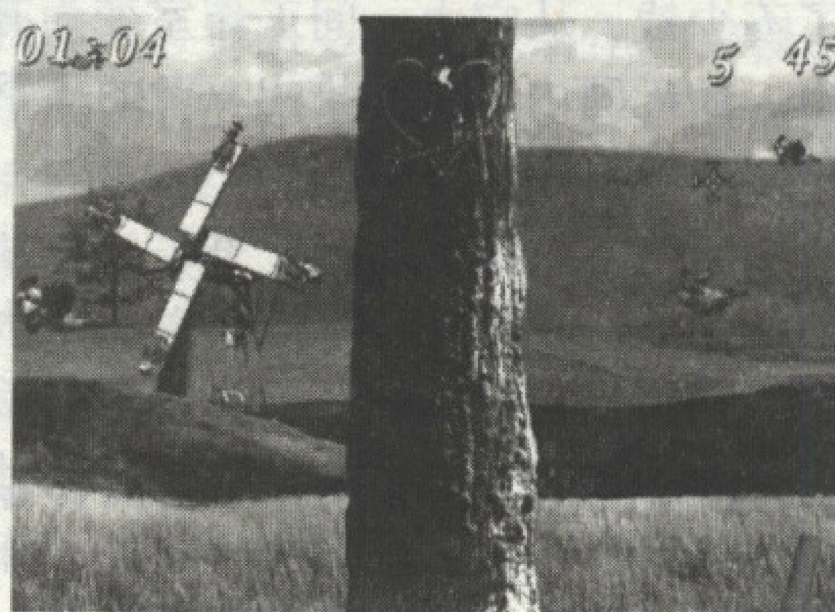
网址：http://www.johnniewalker.de/

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/shooting/jwjagd.exe

Moorhuhn Jagd也算是飞行射击类游戏吧，但很搞笑，你要打的是在天空飞翔的鸡。游戏画面非常细腻，操作简单，适合朋友或全家人来比赛。

游戏规定时间为1分30秒，看谁在规定时间打的分多，我最好的成绩是560分。根据飞“鸡”的远近，打中得分也有不同，最远的鸡比较难打，但打中一只有25分，近处的才5分。如果你听到有鸡叫，请尽快在屏幕中移动，因为有些大笨鸡会站在你面前让你打。

由于那些风车上也绑着一只鸡，所以风车是可以射击的，而树木也能打，不过只是打下一些落叶。注意，有些东西是减分



的，比如：热气球和喷气飞机，不过，打它们的感觉真好。

使用方法：按空格键开始游戏，先输入你的名字。进入画面后，鼠标左键为射击，右键为补充弹药，必须使用完右下角的子弹后才能重新装弹，左右移动鼠标可以移动位置。

按ESC退出游戏后，还要按空格键。

## Doka Block 2

性质：免费

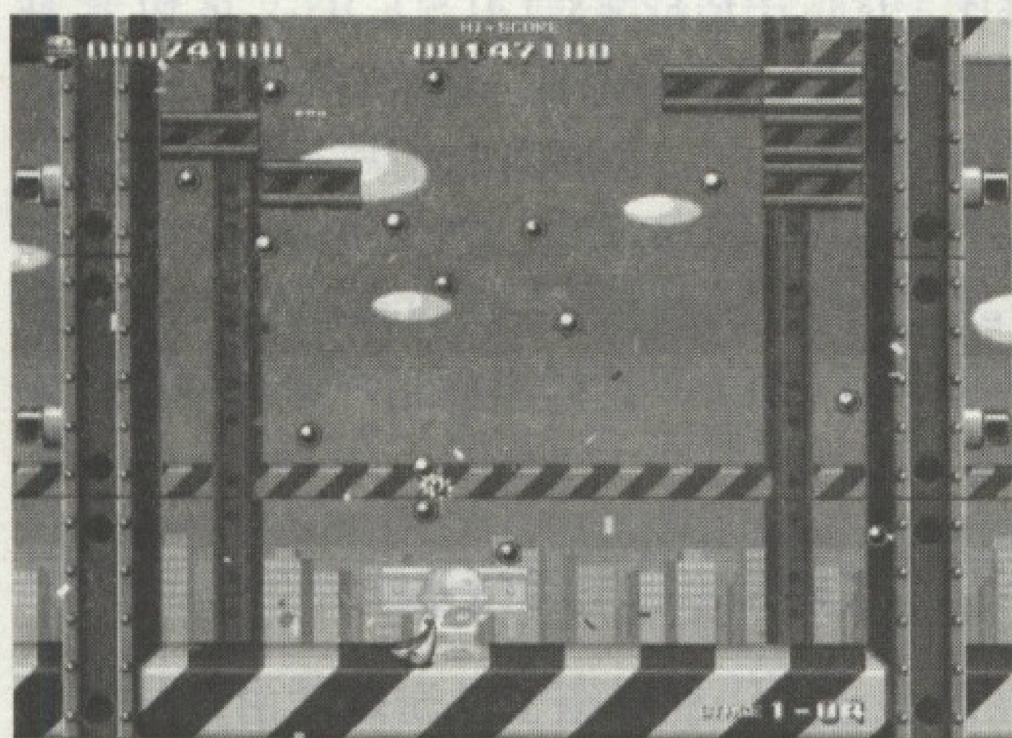
大小：1MB

网址：http://village.infoweb.ne.jp/~yamaana/

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/toget_soft/game_action/dblock.zip

Doka Block 2真是一个可爱的撞球游戏，你在游戏中操纵一个地盘工人，抬着钢筋来打球。游戏类型虽然有点老旧，但仍然有较多的创新，玩起来感觉比其它同类游戏更有趣。

游戏中你要用撞球的形式清除空中的钢筋。钢筋分为红、黄、蓝3种颜色，红色只要一撞就消失，黄色为撞2次，蓝色则撞3次才行。和其它游戏一样，你不能让球掉到地上，若你没有接住球，天上还会再扔一个球下来，不过，同时又加一行钢筋，长时间没有完成任务，钢筋也会自动增加。若是钢筋多到下面那条线时，警报就会响起，随时都有可能Game Over。



游戏中还有不少好东西帮助你，当打到某些地方时，会有水果掉下来。苹果是加强跳跃能力，香蕉加快移动速度，葡萄就厉害了，只要接球就会将球一分为二，看着整个屏幕都是球，没有比这更快乐的啦。

Doka Block 2是一个非常值得一玩的小游戏，共有5大关，每关又有5个区。第1关是很简单的，而其它关卡则加入很多主题，比如第2关是在富士山下，富士山经常会喷出火袭击你，而第3关的海底，则受到流水的影响，即使你站着不动也会被水流卷走。刚开始你只能从第1关打起，如果能进入第2关，以后再玩就能直接选关了。

使用方法：游戏前先从3个人中选择一个，左边的小伙子速度快、跳得高，但肩上的钢筋太短。右边的胖子抬的钢筋最长，但速度最慢，还是选择中间的大叔比较平衡。左右键为移动的方向，↑键为跳跃。

## Kyodai Mahjongg

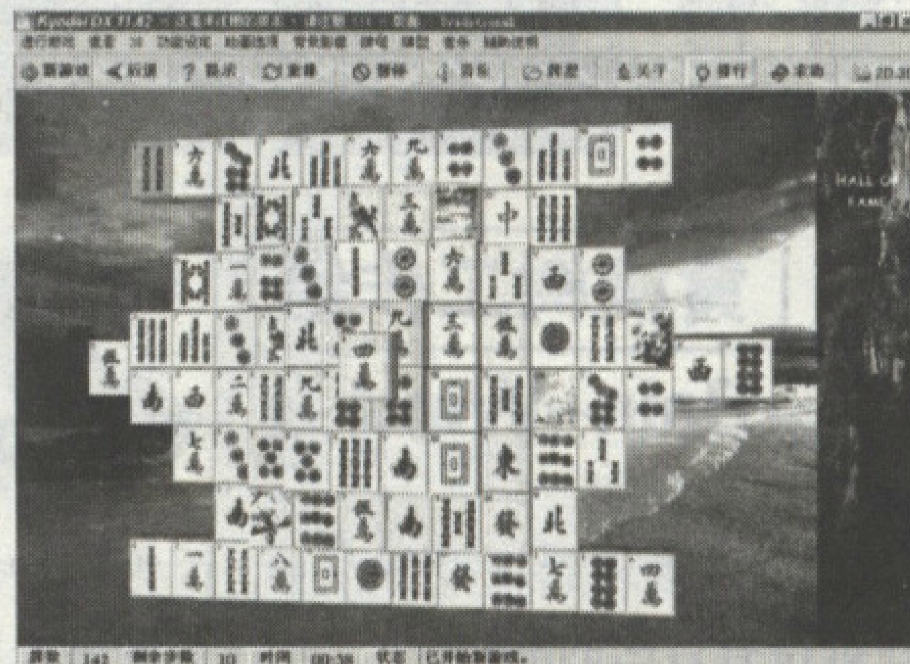
性质：共享

大小：4.1M

网址：http://namida.animanga.com/kyodai.html

下载：http://coolfiles.toget.com.tw/puzzle/kyodai.exe

Kyodai Mahjongg是个另类麻将游戏，玩时不需要任何打麻将的技巧，因为游戏根本就不是在打麻将，而只是让你找出相同的麻将牌。



Kyodai Mahjongg将麻将牌组成一个方阵，你只要将相同的牌找出来，并且，只能选择边缘的牌才行，就能清除它们。游戏的目的就是看你能否将整个麻将方阵清除掉。若你无法找到相同的，可以试试它的提示功能，相信又会柳暗花明了。若真到无法继续时，再用翻牌功能，换一下牌形就可能继续下去了。

这个与众不同的麻将，一定会让你开动大脑，看哪些牌优先清除，以防止下一步无路可走。游戏提供非常多的牌形以及背景音乐，使得游戏非常耐玩，即使不注册，也能玩得非常尽兴。

使用方法：游戏有两种版本：OpenGl和DirectX版本，建议使用DirectX版。第一次玩时会检查你的电脑是否有能力播放MOD音乐，请回答Yes然后选择语言为Chinese (Simplified)，这样界面就变成中文了。最后问你是否使用3D模式，当然要啦。开始游戏时，要在不同形状的牌中选择一副，此时就开始找对子了。

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。**

# Windows 2000 之步步为营（六）

黄桷树工作组
Rain-Wind

前面，我们对Windows 2000的系统设置、文件配置、网络应用进行了说明，可我们都知道，Windows系统最关键的部分就是注册表，曾经有人说过，如果你不懂注册表，那么就根本没有走近Windows的大门，而仅仅接触的是“窗子”而已。所以，在最后的学习中，我们就深入Windows 2000的注册表，直取Windows 2000的灵魂部分。

## 第六步：注册表应用详解

### 一、先从概念谈起

所谓图形化界面，也就是允许用户按照自己的要求对计算机系统的硬件和软件进行各种各样的配置。早期的图形操作系统，如Win3.x中，对软硬件工作环境的配置是通过对.ini的修改来完成的，但.ini文件管理起来很不方便，因为每种设备或应用程序都得有自己的.ini文件，并且在网络上难以实现远程访问。为了克服上述这些问题，在Windows 95及其后继版本中，采用了一种叫做“注册表”的数据库来统一进行管理，将各种信息资源集中起来并存储各种配置信息。按照这一原则，Windows各版本中都采用了将应用程序和计算机系统全部配置信息容纳在一起的注册表，用来管理应用程序和文件的关联、硬件设备说明、状态属性以及各种状态信息和数据等。

所谓注册表，它是指一个庞大的数据库，容纳了应用程序和计算机系统的全部配置信息，其中保存了应用程序的初始化信息、应用程序和文档文件的关联关系、硬件设备的说明、状态和属性以及各种状态信息和数据等。它由2个部分组成：注册表数据库（包括2个文件：SYSTEM.DAT和USER.DAT）和注册表编辑器。SYSTEM.DAT是用来保存微机的系统信息，如安装的硬件和设备驱动程序的有关信息等；USER.DAT是用来保持每个用户特有的信息，如桌面设置，墙纸和窗口颜色设置等。注册表编辑器则是来对注册表进行各种编辑工作。不同于Windows 9X系统，Windows 2000的注册表系统对注册表只预定了5个主键：

HKEY_LOCAL_MACHINE：该注册表分支保存了注册表里所有本地计算机（相对网络环境而言）硬件和软件的配置信息，而不只是特殊的计算机用户信息。它与物理文件SAM、SECURITY、SOFTWARE及SYSTEM有关，并由这4个文件构成5个子键出现在它的分支里。

HKEY_CURRENT_CONFIG：该注册表分支包含了在设备驱动程序的装载、显示的设置方面的内容，以及当前硬件配置中不同硬件配置的一些变化。

HKEY_CLASSES_ROOT：包含了有关OLE信息，以便在系统工作过程中实现对各种文件和文档信息的访问，也就是将数据文件和相应的程序搭配起来。

HKEY_USERS：记录个人用户根据个人爱好设置的信息。它包含了所有用户的配置信息，例如桌面墙纸和网络连接等。

HKEY_CURRENT_USER：它包含在HKEY_USERS所设置的子集中，适合任何在Windows 2000开始时登录的用户。如果当前用户是首次登录，Windows 2000会从文件C:\Documents and Settings\DefaultUser\NTUSER.DAT中创建一个当前HKEY_CURRENT_USER，这样当前用户看起来就像缺省用户一样。

### 二、了解Regedit和Regedt32

我们在前面已经详细介绍了注册表的由来与基本结构，发现注册表比较复杂，但又安排得非常有条理，能有效地提高工作效率，为系统维护提供了必要条件。由于注册表是一个二进制的配置数据库文件（Windows的命根子），因而，用户无法直接存取注册表。为了让高级用户能够编辑注册表，Windows2000提供了两个注册表编辑器“Regedit.exe”和“Regedt32”。

大家都知道，在Windows 9X系统中编辑注册表，

我们使用的都是Regedit.exe命令（如图1），可我们也知道WindowsNT系统中也提供了Regedt32.exe（如图2）的命令编辑方式。那么，它们都有什么区别呢？在下边的表格中，我为你对比了2种编辑方式，你可以看到它们的区别。

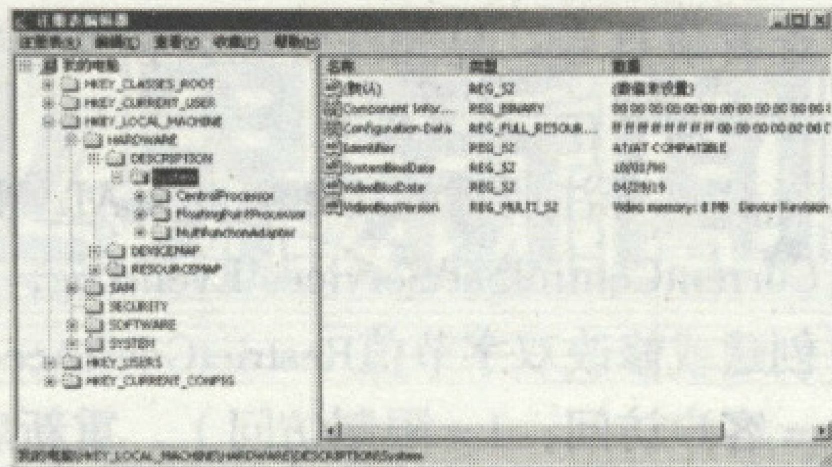


图 1

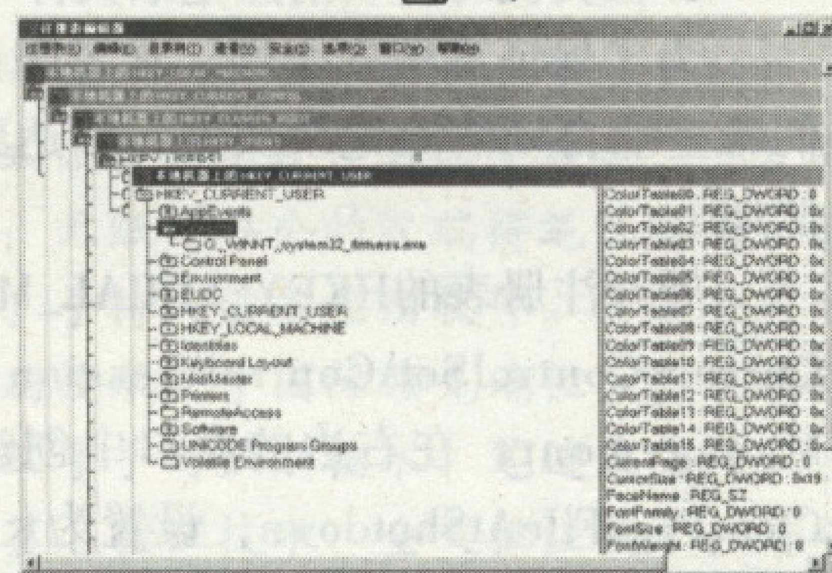


图 2

表一：Regedit和Regedt32两种注册表编辑器对比

通过上面的对比，以及我们在使用过程中总结出的经验，当我们需要在注册表中查找东西的时候，一般使用Regedit.exe，而当我们需要对注册表改动的时候，我们一般使用Regedt32.exe。而在这里，我们一般都是对注册表进行编辑，于是我们采用的自然就是Regedt32.exe编辑器。

## 三、注册表的备份与还原

谁也不能保证自己的操作完整无误，谁也不能保证自己在更改注册表的时候不会出错。而注册表也不同于文本文件，可以使用NotePad这样的程序进行编辑、修改，所以备份注册表是你进行下面编辑工作之前必须进行的操作。

知道了必要性，那么应该在什么时候进行备份呢？在时间备份方面，注册表的备份分成界标备份和定期备份两种。所谓界标备份是不定期的备份，当Windows 2000能正常运行，而且要对注册表或者程序项进行操作以前，最好使用一下注册表备份程序；所谓定时备份，也就是定期对注册表进行备份，而这种备份，一种方法是使用Windows 2000提供的定时工具，另外一种是操作者进行的手动定时备份。

在备份注册表的过程中，我们使用的最简单最直接的方式是使用Regedit.exe程序对整个注册表进行备份。方法如下：

1. 执行“开始”→“运行”命令；

2. 在弹出的运行窗口中填写“Regedit”命令；

3. 在弹出的注册表编辑器中，执行“文件”→“导出注册表文件”命令；

4. 在弹出的保存窗口中选择保存的路径和注册表文件名称，并在“保存范围”中设置保存的内容为“全部”，点击“保存”，完成注册表备份（如图3）。

对于注册表的还原就更简单了，执行和备份相同的1、2步骤，然后在出现的注册表编辑器中选择“文件”→“导入注册表文件”，在弹出的窗口中选择需要恢复的注册表文件就可以了。

使用这种注册表备份和恢复有一定的缺点。首先我们不能在Windows 2000的图形化界面上恢复整个注册表（因为这个时候你肯定在使用一些程序，从而导致部分注册表文件无法恢复）；其次，如果当前用户没有在设置用于多用户的机器上登录，则导出的过程不会为这些用户备份用户设置，而导出的设置仅仅为当前登录的用户和默认用户备份设置。

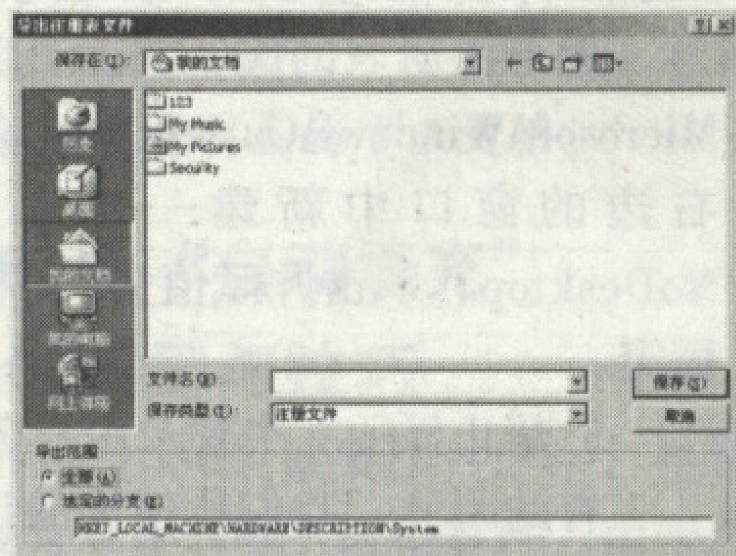


图 3

## 四、注册表编辑实例

前面，我们充分了解了注册表的一些基本知识，

| Regedit | Regedt32 |
|---|---|
| 使用较新的Windows95/98用户界面 | 使用较早的Windows 3.1用户界面 |
| 可搜索：键名、键值、值内容 | 只能搜索键名 |
| 可以搜索并编辑远程注册表 | 可以搜索并编辑远程注册表 |
| 在一个窗口中显示整个注册表 | 对每一个根键显示各自的窗口 |
| 可以导出、导入文本文件 | 可以导出但是不能导入文本文件 |
| 不能导出或者导入二进制文件 | 可以导出并导入二进制文件 |
| 不提供“只读”模式 | 提供“只读”模式，但并不是缺省模式 |
| 不提供安全特性 | 支持完整的Windows 2000访问控制 |
| 存放在C:\WinNT文件夹里 | 存放在C:\WinNT\System32文件夹中 |
| 只支持Windows95/98注册表数据类型 | 支持全部Windows 2000注册表数据类型 |

表 一

接下来，我们就从更改一些注册表设置入手，让你能以实例更好地掌握注册表。在此，我必须再次提醒你，为了我们的习惯，在编辑的过程中，我们仍使用传统的注册表编辑器Regedit.exe。

1. 开机时自动登录系统

有的时候，我们安装了Windows 2000仅仅是为了其系统稳定性，所以启动过程中那个用户登录窗口就显得有点多余。例如我的用户名为Personal，密码为123456，那么去掉开机登录密码窗口方法如下：

展开注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\ WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon，在右边的窗口中创建字符串值："AutoAdminLogon"，并将其值设为"1"（如果已经存在该字符串，那么直接将之改为1就可以了）；同时，创建字符串值"DefaultPassword"，其值为登录时的密码，再创建字符串值："DefaultUserName"，其值为登录时所用的用户名（如果存在直接更改就可以了）。

2. 隐藏桌面上的所有图标

有的时候，我们需要一个清洁的桌面环境，隐藏桌面所有的图标不失为一种好方法。隐藏方法如下：

展开注册表的HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右边的窗口中新建一个双字节值，并命名为NoDesktop，双击并赋值为1，重新启动计算机，一切搞定。

3. 禁止显示上次登录用户名

有的时候，我们所使用的计算机为公用计算机，而我们却不希望其他用户知道自己登录Windows 2000的用户名称，你可以使用以下方法：

展开注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon，在右边的窗口中新建或修改双字节值DontDisplay-LastUserName，并设置为1，重新启动，一切搞定。

4. 在网上邻居中移去整个网络

有的时候，我们希望限制登录用户去访问整个网络信息，这个时候我们可以使用注册表以实现此目的。方法如下：

展开注册表的HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network，在其右边创建或者修改双字节值NoEntireNetwork，并设置其值为1，重新启动，一切搞定。

5. 限制存取2000中的"事件日志"

"事件日志"记录了机器上的应用程序资料、安全、系统事件，包含敏感数据，但默认情况下，客户帐户能访问并查看，而我们并不希望任何用户都可以查看该日志，只允许管理员和系统帐户拥有该权力。方法如下：

展开注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\EventLog，在其右边的窗口中创建或修改双字节值RestrictGuestAccess，设置值为1（0＝客户访问，1＝限制访问），重新启动，一切搞定。

6. 在关机时自动清除记录文件

为了保证系统安全性，在关闭计算机的时候，我们希望能自动清除记录文件，以达到保密的目的。方法如下：

展开注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management，在右边的窗口中创建或修改双字节值ClearPageFileAtShutdown，设置为1（0=不清除，1=清除），重新启动，一切搞定。

7. 防止执行屏幕保护程序

有的时候，我们设置了一个屏幕保护程序（个人非常喜欢的部分），为了防止被人替换默认的屏幕保护程序，我们就要进行一些设置。方法如下：

展开注册表的HKEY_USERS\.DEFAULT\Control Panel\Desktop，在右边的窗口中创建或修改双字节值ScreenSaveActive，并将其设置为1（0=取消设置，1=启用设置），重新启动，一切搞定。

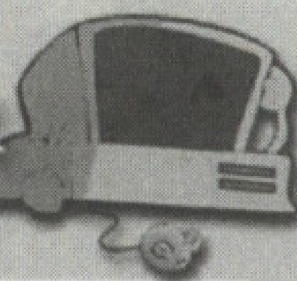
8. 禁止开始菜单上的右键菜单

有的时候，我们需要防止用户修改我们的开始菜单，而修改的方法最主要的是开始菜单上的右键菜单，禁止开始菜单上的右键菜单方法如下：

展开注册表的HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右边的窗口中新建或者修改双字节值NoViewContextMenu，并将其设置为1（0＝允许，1＝禁止），重新启动，一切搞定。

## 写在最后

这个最后，不是注册表编辑的最后，而是全部Windows 2000步步为营的最后。从笔者使用Windows 2000的过程中，发现Windows 2000的确是一个异常优秀的操作系统，而我们仅仅几次学习根本无法完成对它的掌握，所以还希望大家在平时的工作中多多练习，相信在实践中，你会成为一个Windows 2000高手。同时，在文章的最后，我也要感谢《大众软件》编辑给我的帮助和建议，在此，也非常欢迎读者朋友能和我交流使用过程中的经验，我的Mail是rain-wind@yeah.net。



# 业界新闻

## 智通公司发布面向无纸化办公的汉瑞得笔工具箱

近日，美国智通（CIC）公司举办了其无纸化、电子商务、手持式设备应用软件新闻发布会，并发布了三大主流产品：无纸化办公的汉瑞得笔工具箱、动态电子签名认证、手持式设备应用软件。智通公司的笔输入及手写识别技术处于国际领先地位，其汉瑞得笔工具箱融合了汉字手写识别技术、笔迹采集技术、笔迹压缩技术、签名验证技术、全文批注技术，可以轻松开发出具有笔输入应用技术，真正符合中国国情的办公自动化系统。由笔输入技术、动态电子签名技术和安全认证技术等组成的综合技术具有很高的实用价值，今后将在电子商务、移动通讯等众多应用领域得到进一步的发展。

## IE5.01 SP1中出现版本错误

在微软最新发布的IE5.01 SP1中又发现新的错误，其安装后会使Office 2000的帮助系统无法运行，这个错误出现在大部分Windows 2000和一部分Windows 98的系统上。产生这个错误的原因是由于IE5.01 SP1向注册表中写入了错误的IE版本号，导致Office 2000的帮助系统在运行时不能正确识别现有IE的版本，从而给出运行帮助系统需要IE3.0或更高版本的提示，并终止运行。但幸运的是，此项错误可以通过更正注册表中关于IE版本号的Build键值来修正。另外，正式发布的IE5.5中将会修正IE5.01 SP1中的所有错误，但对于Windows 2000的用户来说，目前只能通过IE5.01 SP1来将OE和其他非浏览器组件升级到IE5.5的水平。

## 清华紫光推出"再续699"扫描仪降价促销活动

为了拓展个人消费市场将扫描仪迅速普及到普通的个人和家庭用户手中，曾以"震撼499"引发国内扫描仪市场大战和业界大规模讨论的清华紫光近日再次推出了"再续699"降价促销活动，以699元的超低价格将600dpi高分辨率扫描仪Uniscan5CPlus推向个人消费市场。同时，为配合这次规模浩大的市场活动，清华紫光还宣布将性能更好、速度更快的Uniscan6C以低于千元大关的价格推向市场，并对其代理品牌爱克发扫描仪的价格进行了高达20%幅度下调。清华紫光"再续699"的降价行动是基于紫光扫描仪具有的长期技术优势，使得扫描仪生产和研发成本不断走低，这是其降价的重要依据之一。看来近期扫描仪市场上又将展开一场价格大战，但受益最大的还是广大消费者。

## 微软透露苹果机版Office 2001的新特性

微软近日透露了苹果机版Office 2001中一些首次用于Mac的新特性，可使用户以更简洁的工具来更快捷有效地完成工作。苹果机版Office 2001中新加入包括项目库、四百多个具有个性化的模版和向导、定制图文格式的工具面板等许多新特性。在Word中引入了集成于一个对话框中的数据合并管理器；在Excel中引入了表单管理器使用户能更快捷地创建简单的表单；还有一个集成的电子邮件和个人信息的管理组件（PIM），类似于PC版中Outlook 2000；在PowerPoint中引入了三合一的视图，更方便用户制作和编辑演示文稿而不必在各视图之间反复切换。而且，PowerPoint还支持QuickTime格式，可以让即使没有安装Office 2001的用户也能观看制成的演示文档。

# Excel 2000中“自动填充”功能的应用与技巧

Excel 2000是Office 2000的重要组件之一，也是Excel的最新版本。做为专业的电子表格软件，由于其具有强大的数值统计、函数运算等功能，我们常常用它来编制一些包含大量数据的统计表格。然而在很多情况下，要输入和编辑这些数据信息，如果全凭手工完成，不但费时费力而且很难保证万无一失。因此，熟练掌握一些Excel 2000中“自动填充”功能的使用方法和技巧从而达到简化工作流程的目的还是非常必要的。下面笔者结合自己的使用经验，谈一谈与此有关的几个技巧。

## 一、直接“自动填充”



Office研究会




办公新概念

1.自动填充同一数据

如果要在某一组相邻或不相邻的单元格中快速填充同一数据，可同时选中需要填充数据的单元格，输入要填充的某个数据，按下“Ctrl＋Enter”键，选中的所有单元格即可全部自动地填入该数据。

2.相邻单元格数据间的填充

如果要填充的单元格与同列的上一个单元格内容相同，可按“Ctrl＋D”键；如果要填充的单元格与同行的左侧单元格内容相同，可按“Ctrl＋R”键。

3.复制填充数据

如果要使单元格区域的数据复制到其他任意位置填充，可首先选中该单元格区域，然后按住“Ctrl”键，再将鼠标移到所选区域的边界。按左键拖动所选区域向指定位置移动，到达后松开鼠标即可。

4.移动填充数据

与上步过程类似，只不过是要在移动过程中将“Ctrl”键换成“Shift”键罢了。

5.自动填充文本

在缺省状态下，Excel 2000具有文本“记忆式键入”功能（若没有这一功能，可将“工具”→“选项”对话框的“编辑”标签卡中的“记忆式键入”项选中）。在同一列中进行输入时只要开头的一个或两个字符与某个已完成输入的单元格中文本内容相同，就会自动显示其余的部分（呈反相显示）。这时按回车键即可完成文本内容的自动填充。

6.有选择地自动填充文本

如果同一列新输入文本的单元格与某个已完成输入的单元格文本内容相同，可直接在该单元格内按“Alt+↓”键，Excel 2000就会自动显示本列全部单元格中已填充内容列表，用鼠标选取所需内容即可完成填充。

**二、使用填充柄进行复制填充**

“填充柄”指的是选定的活动单元格区域的右下角的黑色方块，当鼠标指向填充柄时，鼠标指针将变为黑色十字光标，拖动填充柄也可以快捷地完成“自动填充”操作。

1.快速复制填充数据

首先选取已有数据的单元格区域，然后用鼠标左键点住填充柄，沿行或列方向（向下或向右）拖过所有欲填充的单元格区域，松开左键即可完成填充。

注意：

① 如果向上或向左拖动鼠标将清除所拖过单元格区域的内容。

② 对于日期型数据直接拖动填充柄会以连续天数填充，这时可按住“Ctrl”键拖动复制填充其内容。

2.快速复制填充公式

使用填充柄还可以复制填充公式。比如要计算A2到C2单元格区域中的数值之和，可在D2单元格中输入“=SUM(A2:C2)”。而对于象A3：C3，A4：C4，A5：C5……等单元格区域中的数值求和，就无需再重复键入公式了，只要简单地用鼠标左键拖动D2单元格的填充柄到目标位置便会自动完成公式的复制，计算的结果也将自动完成填充。

**三、使用填充柄进行序列填充**

Excel 2000有很强的智能序列填充功能，然而值得注意的是在用鼠标的左键和右键拖动时，“填充柄”的作用却有着很大的不同。

1.使用鼠标左键

使用鼠标左键可以使Excel 2000按照缺省的某种格式进行自动填充，就最常用的几种数据类型和填充方式来看大体可分为以下4种情况：

①对于阿拉伯数字或文本，直接拖动将复制填充相应的内容。

②对于文本前后含有阿拉伯数字的单元格或日期型数据，直接拖动将以等差数列方式填充序列。如在A1单元格输入“第1”，向下或向右拖动填充柄将以“第2”、“第3”……等等差递增数列方式填充；同理反之向上或向左拖动填充柄将以等差递减数列方式填充，如在A10单元格输入“第10”，向上或向左拖动填充柄将以“第9”、“第8”……等填充。

③对于阿拉伯数字，在拖动时按住“Ctrl”键可以完成序列填充；对于文本前后含有阿拉伯数字的单元格或日期型数据，在拖动时按住“Ctrl”键仅可复制内容；由于纯文本与序列无关，“Ctrl”键不发生作用。

④用户可能时常要输入一些非数字序列数据，如“第一名，第二名……”等，这时可使用Excel 2000中提供的“自定义序列”功能。打开菜单中的的“工具”→“选项”，点取“自定义序列”选项卡可看到现有的词汇序列列表。如果其中没有自己需要的，用户也可以在其中自由添加新序列：

点选自定义序列框中的“新序列”，然后在右边的输入序列框中输入序列的每一项（每输完一项后以回车键分隔列表条目），序列输入完毕后点击“添加”按钮；也可在“导入序列所在的单元格”框中直接输入或在工作表中直接用鼠标选取已有序列的单元格区域，然后点击“导入”按钮，最后按“确定“按钮退出。

以后只要首先在单元格中输入现有序列的其中一项（不必严格按序列顺序），然后点住鼠标左键拖动填充柄便可自动完成序列填充。

2.双击鼠标左键

使用鼠标左键双击填充柄一般用于给某个数据列自动生成序号，在排列名次等方面应用较多。例如A列为从高分到低分排列的学生成绩数据，要在B列相应地为其添加名次，可首先在B2、B3单元格中输入“1，2”等数字，然后选取B2、B3单元格后双击填充柄，则B4、B5……等单元格将自动以序列方式完成向下填充，直到左侧成绩数据列的空白单元格处为止。

3.使用鼠标右键

与上述两种操作相比，使用鼠标右键可以赋予用户更大的灵活性。选中某一单元格后用右键向下拖动填充柄到指定位置后将会弹出快捷菜单，下面我们看一看其具体内容：

“复制单元格”：复制源单元格的内容（含格式）到指定区域

“以序列方式填充”：以系统缺省的序列进行数据填充

“以格式填充”：只复制源单元格的格式到指定区域

“以值填充”：只复制源单元格的内容到指定区域

“以天数填充”：以天数进行年月日格式的序列填充

“以工作日填充”：以除去法定节假日以外的天数（星期一至星期五）进行年月日格式的序列填充

“以月填充”：以月份间隔进行年月日格式的序列填充

“以年填充”：以年份间隔进行年月日格式的序列填充

“等差序列”：以公差进行等差数列的序列填充

“等比序列”：以公比进行等比数列的序列填充

“序列”：使用序列对话框进行序列填充

注意若选择快捷菜单的“序列”选项，则会弹出“序列”对话框进行更详细的参数设置。

**四、使用函数完成自动填充**

Excel 2000提供了多达上百种的函数，巧妙地利用函数的计算功能从而完成单元格的自动填充有时会起到良好的效果。由于函数种类众多，现仅以IF函数说明。

如某一学生成绩统计表中D列从D2单元格开始是学生的一组成绩数据，要求在E列根据成绩给出相应的“及格”、“不及格”评语。可首先选中E2至En（n为最后一行的行号）单元格，然后在E2单元格键入公式：=IF（D2＞60，″及格″，″不及格″）后，按下“Ctrl＋Enter”键即可快速完成自动填充。当然还有许多与之类似的应用，如人事统计表中“年龄”字段的自动填充可使用日期函数now()减去相应的“出生日期”字段来完成等，用户完全可据之举一反三。

综上可以看出，相对于Excel 97 而言，Excel 2000其实除新增了一种交互式网页分析图表外，其他新增功能大都用于改良和简化Excel 97的操作方式。其中“自动填充”功能的丰富和加强就是一个很好的范例，毕竟Excel的强项就是数据的处理。因此充分了解“自动填充”功能将直接影响着用户数据输入和编辑的操作效率。

## Excel中数组和数组公式的应用

Excel中最重要的内容之一无疑是利用公式对单元格中的数据进行计算与汇总，所以如何提高对数据计算的操作效率也就成了我们十分关心的问题。这次就向大家介绍Excel中数组和数组公式的使用方法和技巧，目的在于提高对数据操作的效率。

首先，介绍一下数组和数组公式的概念。所谓数组，即是一系列具有相同类型的数据的集合，集合中的每一个数据称为数组元素，各数组元素在数组中都有相互对应的确定位置关系。由于Excel中的数据都是存放在单元格中的，各单元格之间又有相互对应的确定位置关系，所以可以十分便捷地将数组应用到单元格数据的计算中去。数组公式即为有数组参与的计算公式，它可以使同一公式反复作用于数组中的每一个数组元素，并一次性返回一个或多个计算结果。

Excel中有两类数组：区域数组和常量数组。区域数组是一个矩形的单元格区域，可在计算公式中直接引用此区域；常量数组是一组由用户给出的常量数值，一般可在公式中直接输入来作为参数。数组公式中的常量数组要用一对花括号来定义。若数组公式中要引用到两个或多个矩形单元格区域作为数组，那么这些单元格区域必须具有相同的列数和行数。数组公式与一般公式的区别是数组公式是由Ctrl+Shift+Enter组合键来创建的，这样一般公式前后用花括号{和}括了起来，将其定义成了数组公式。

下面通过2个具体的实例来说明数组的使用，大家可以从中体会到使用数组和数组公式进行计算的快捷性和高效性。

1. 假设一家公司在1997、1998和1999年这3年中的产品销售额、成本花费、员工工资已列出在A4:D6单元格区域中（如图1）。现在我们要在E4:E6区域中通过计算得到每一年的实际收益额。设实际收益额的计算方法为：实际收益额=（产品销售额-成本花费-员工工资）*可变系数。这里的可变系数为（下转25页）

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 某公司实际收益报表（单位，百万元） | | | | | |
| 2 | 实际收益额=(产品销售额-成本花费-员工工资)*可变系数 | | | | | |
| 3 | 年份 | 产品销售额 | 成本花费 | 员工工资 | 实际收益 | |
| 4 | 1997 | 122.7 | 98.4 | 18.4 | 4.16 | |
| 5 | 1998 | 145.3 | 110.3 | 20.6 | 11.79 | |
| 6 | 1999 | 152.5 | 105.5 | 20.1 | 19.93 | |

图 1

# DirectX 8预览

PCPOP.com CHO

### 引言

按照微软的惯例，它们会每年发布一个新版本的DirectX。这个专为Windows而设计的API允许开发人员直接调用多媒体硬件设备的各项特性，其初衷是吸引游戏开发人员把开发平台转移到当年的32位操作系统——Windows 95上。今年也不会例外。在本文中，我们将为你呈现DirectX 8的新特性，当然，我们会把重头戏放在大家都非常关心的DirecX Graphics上。

新版本的DirectX到底有什么独特之处，使它成为微软的游戏平台——X-BOX中最主要的游戏开发API呢？（众所周知，X-BOX将会采用一个“特别版本”的Windows 2000和最新版本的DirectX。）

注意！我们并不承诺本文所叙述的所有特性都会在最新版本的DirectX中得到应用。因为在本文的写作期间，DirectX 8仍处于beta测试阶段，这可能会使得下文所述的内容与最终大家看到的结果有所出入。

所有的努力都是为了让DirectX 8具备更好的硬件亲和力。DirectX尝试着把软、硬件之间的沟通障碍减少到最低。为了兼容硬件厂商发布的新特性，它必须随时更新。

除此以外，新版本的DirectX还必须能够满足硬件厂商所需要的一系列新功能。如此一来，DirectX体系级别的全局变更将是不可避免的。这其中也包括如何在现有的部件上整合一个新的部件。

### DirectX 8的构成

DirectX Audio——是DirectSound与DirectMusic整合而成的新部件，它负责所有的音频与音乐合成效果。

DirectX Graphics——是由相当于以前版本DirectX中的Direct3D和DirectDraw组合而成的，它掌管的是2D和3D图形。

DirectInput——这个部件没有太大的变化，它负责处理来自于用户的键盘、鼠标、游戏控制杆以及其他控制器（包括力反馈设备）的输入。

DirectPlay——这是一个用于实现网络游戏的部件，其内部体系的界面相对于以前的DirectX来说，已经被彻头彻尾地改变了。加入了一个新的DirectPlay Voice界面，使网络游戏玩家足不出户即可轻松联络。

DirectX Application Manager——一个完全新加入的部件，其设计的用意在于简化游戏的安装，并且能够对已经安装在硬盘中的文件进行控制、维护、管理。微软计划在不久以后，就把这种界面应用到所有需要安装到硬盘上的软件中，所以，这个Application Manager可能很快就会从DirectX的清单中消失。

DirectShow——直到目前（DirectX 7.0a）为止，这个部件依然单独存在于DirectX之外，并且被称之为DirectX Media（尽管正式来说，它其实包含了DirectX Media和DirectX Foundation）；而在DirectX8里，它已经被包含在同一个发行包中了。Direct Show掌管了音频流与视频流的捕获和回放，这其中也包括了不同形式的过滤处理。

### DirectX Audio

DirectX的音频处理在先前的的版本中被单独分为两个部分：DirectSound和DirectMusic——在DirectX 8中，它们将被整合一体并称为DirectX Audio，大量新功能将被加入其中。

首先，在DirectX Audio中，WA格式的声音文件与合成音乐基本等同，在回放的时候，两者都采用相同的机制。DLS2 (Downloadable Sounds Level 2)标准的支持，使它可以将最初的MIDI效果合成应用到WAV格式声音文件。

新的更具弹性的音频通道模型允许通过各种不同的过滤器以及不同的3D环境设定处理一个MIDI文件的不同部分。

当DirectSound和DirectMusic整合以后，就可以把

合成音乐片断的处理视为一条标准的audio track。如此一来，我们就可以对合成音乐和标准的音频引用诸如reverberation（回响）等特效了。在DirectX 8中，我们可以先合成声音，接着，把它混合到标准的audio track，最后，就是在3D音频界面中对这条混合过的track进行处理了。

Audio Scripting——在游戏中的音频部分提供使用脚本script的支持——这一项其实算不上什么创新。Scripts可以达到游戏程序编写和游戏事件相配的音乐伴奏分离的目的。如此一来，音乐伴奏就可以随着游戏的情景的变化而变化了。

DirectX 还有其他一些创新：

* 歌词输出（卡拉OK）

* 在进行3D处理之前，就先把几条音频流预合成为一条

* 简化音色库的装载与卸载

**DirectInput**

DirectInput是一个对应于输入设备（包括键盘、鼠标、游戏杆以及其他控制器，比如力反馈装置）的部件。

DirectInput的主要改进并不是在界面核心，而是在DirectInput的使用途径上。一个采用新界面的DirectInput将随着DirectX 8问世一起被引入。这个界面允许程序针对键盘的按键或者鼠标的移动做出反应，同时，它不依赖于输入设备。DirectInput中预先准备了一套标准的输入反应，可以让几类游戏从中获益，这些游戏包括：第一人称、即时策略、运动（如赛车、赛艇等）以及RPG（角色扮演）等。实际上，DirectInput并不只适用于游戏方面，它还包括了一整套对应于图形编辑、浏览等操作的指令。假如DirectInput中预定义的动作并不能满足程序的需求，程序还可以根据其自身的需要，引入不同的动作指令。

举个例子：方向盘是用于操控方向的，油门是用于增速的。这些操控对于标准的输入设备（比如游戏控制杆、键盘、鼠标）来说，是难以实现的。而DirectInput就允许玩家把这些输入操作定义到其他输入设备（比如键盘）的按键或者游戏杆的3D转轴上来。如此一来，就可以让玩家可以根据其喜好进行预定义，游戏的时候也就更加得心应手了。

**DirectPlay**

DirectPlay是专门用于网络游戏的简化创作。它提供了以下功能：

* 计算机可经由局域网（LAN）、因特网或者Modem连接。

* 可以经由一个“主机”的连接，让玩家聊天或举行游戏会议（这在“三角洲部队”对战时经常用到）。

* 建立或者连接到已经进行的对战游戏。

* 对比赛中的玩家或团队进行控制。

DirectPlay把各种网络媒介与协议之间的差别隐藏起来，甚至是因特网连接或者通过modem的直接电缆连接。

Microsoft声称，DirectX 8中的DirectPlay代码已经被完全重写，以改善对集团式多人游戏的支持。这类游戏支持数目庞大的游戏玩家同时在线，比如目前在国外广为流行的Everquest。

在DirectPlay中，新加入的一个支持就是所谓的语音界面——DirectPlay Voice，它允许玩家足不出户就能够在多人连线游戏的时候，进行语音沟通。就此而言，语音传输所需要的带宽将从1.2kbps到64kbps（这取决于采用的压缩品质）不等。DirectSound和DirectSound Capture设备在此时被用于录制和回放。

**DirectX Application Manager**

DirectX Application Manager加入到新版本的DirectX中，目的是简化游戏的安装并且对游戏安装在硬盘中的文件进行控制。

一般情况下，用户需要在游戏安装的时候选择安装到硬盘的文件大小（或者说所占据的硬盘空间）。最糟糕的情况是，安装程序报告说无法找到足够的硬盘空间。微软决意解决这个存在于PC多年的难题，这对于来年发布的X-BOX游戏平台也尤为重要。微软预计的情况是DirectX Application Manager会自动找寻理想的安装空间而无须用户的参与。

该管理器的可用性如何呢？在控制面板中，会有一个面向用户的实用程序。用户可以使用该程序来分配用于游戏安装的硬盘空间。标准的配置方式是，在硬盘中，专门分出一个区以及目录用于游戏的安装。至此以后，游戏的安装文件就会根据Application Manager做出的选择进行安装。此时，若指派的硬盘空间不够的话，就会有有趣的事情发生，游戏的安装会被停止，系统开始对已经安装在硬盘中的游戏文件进行缩减，这种操作被称为downsized。该操作会一直进行下去，直到硬盘空间足够为止。

假如某个已经安装的游戏进行了downsized的操作，那么，这个游戏的部分甚至大多数安装文件可能会被删除。幸运的是，这些删除了的文件可以从CD上再次安装回去，downsized时所保留的文件都是一些save（存档）以及config.cfg之类的游戏配置文件（比如：自定义的控制设定、游戏运行环境等）。假如用

户需要再次运行已经硬盘空间downsized的游戏，那么Application Manager就会要求再次运行游戏的安装程序，重新安装游戏。

微软鼓捣硬盘空间出这个DirectX Application Manager主要想解决两方面的问题，一方面，是想帮助一些缺乏经验的游戏玩家顺利安装游戏；另一方面则是为了延长硬盘中游戏的寿命。毫无疑问的，这种做法将深受欢迎。

**DirectShow**

从DirectX 8开始，DirectShow将被整合在DirectX的安装文件中。这个API允许用户回放、记录各种形式的视频流和音频流，而这些操作都是在实时的情况下进行的。这使Direct3D和Direct Audio的标准界面具备了更多的音频/视频流处理能力。

DirectShow 8被认为是自DirectX 6.1发布以来的第一次升级。DirectShow 8的应用程序能够改变所谓的graph，一种信息处理途径。该技术可以在回放时，实现无中断的视频流、音频流数输入量变更和中间过滤处理。新版本的DirectShow在视频流和音频流同步方面做了增强。举个例子，标准的音频流可以通过增加时钟周期来消除声卡和视频捕捉卡之间的计时差异，达到声色同步的效果。

DirectShow支持的格式包括：AVI、MPEG、ASF（advanced streaming format，高级数据流格式）、WAV、MP3等。

一个高级别的界面已经被整合到新版本中——DirectShow Editing Services。这是一个新的API，主要用于非线性编辑以及类似系统的timeline控制。它是通过调用DirectShow的低级功能来进行操作的。

**DirectX Graphics**

在DirectX图形部分的变化方面，最引人注目的就是DirectDraw和Direct3D都被整合到了DirectX Graphics部件中。准确得说，DirectDraw已经被新的Direct3D接口“吞并”了。假如你是一个DirectX开发者，那么在不久以后，你将有机会接触到这些API。

在这个接口中，有很多重大的改变。按照常理，这些改进可分为三个部分：

* Direct3D的初始化和使用将更进一步简化，能够通过Direct3D提供最新的硬件功能，进行模型的修改（这在DirectX 7中已经具备），摒弃对旧式接口的支持。

* 引入新的数据处理原理——shaders（光影生成器），包括了在pixel shaders（光栅化阶段的像素级光影处理）以及vertex shaders（几何数据处理阶段的光影处理）。

* 扩展Direct3D接口，为即将发布的新型3D加速器埋下伏笔：volumetric textures（3D材质）、multisample rendering（多次取样渲染，其中包括了对T-buffer技术的支持）。

接下来，我们对这些改进作深入的探讨。

**Direct3D的编程变轻松了**

在整个DirectX Graphics中，最显著的改变就是DirectDraw（2D图形方面的接口）以及Direct3D（3D图形方面的接口）被融入到同一个部件中。这种改变使得Direct3D内核的控制和初始化变得简单了，并且可以让这些操作更加直截了当。

接口合并的另一个原因是，DirectDraw已经完全停止了开发，这个接口已经不会再有新的改变，无论DirectX 6还是DirectX 7中，DirectDraw在本质上其实都是一样的。Windows 2000中的一项革新——硬件bitblitting with alpha blending——就是通过DirectDraw来完成的。但在大多数实际应用中，系统都是用Direct3D驱动程序来完成这项操作的。

正如上面所提及的，微软在DirectX Graphics上的努力还没有得到硬件厂商的热烈反应。造成此现象的一个原因是DirectDraw的硬件blitting的扩展模式支持。比如bitblitting的旋转。另一个原因是DirectX Graphics摒弃了能够为旧式3D图形设备提供兼容能力的调色板渲染模式。

下一步的趋势就是硬件开发厂商和操作系统开发人员将致力于“控制”程序员在进行渲染的时候访问frame buffer（帧缓冲）最终画面的权限。硬件开发人员需要以此手段来进行对frame buffer的优化工作，例如：full-scene anti-aliasing（全场景抗失真）。操作系统开发人员则需要程序在同一个窗口中进行drawing，如果不能这样的话（即当前情况下），程序就可以在桌面的任何地方肆意描画。这将使操作系统能更有效地控制Windows的3D图形用户界面。其结果是，在经过相互认可的情况下，程序再也不能像以往那样直接对帧缓冲进行访问。取而代之的是，一个新的Presentation API将对最终画面的输出进行控制。

在DirectX 7中首次出现的Direct3DX library已经被更进一步地拓展。以前版本中，Direct3DX library的主要意图是为了简化DirectX Graphics的使用。引人注目的是，新版本的library不仅包含了各种各样的数学函数，还有能够简化DirectX Graphics初始化与影像装载的程序。这个library现在允许以X-files的格式载入模型，支持使用LOD（level-of-detail）形式以及曲线表

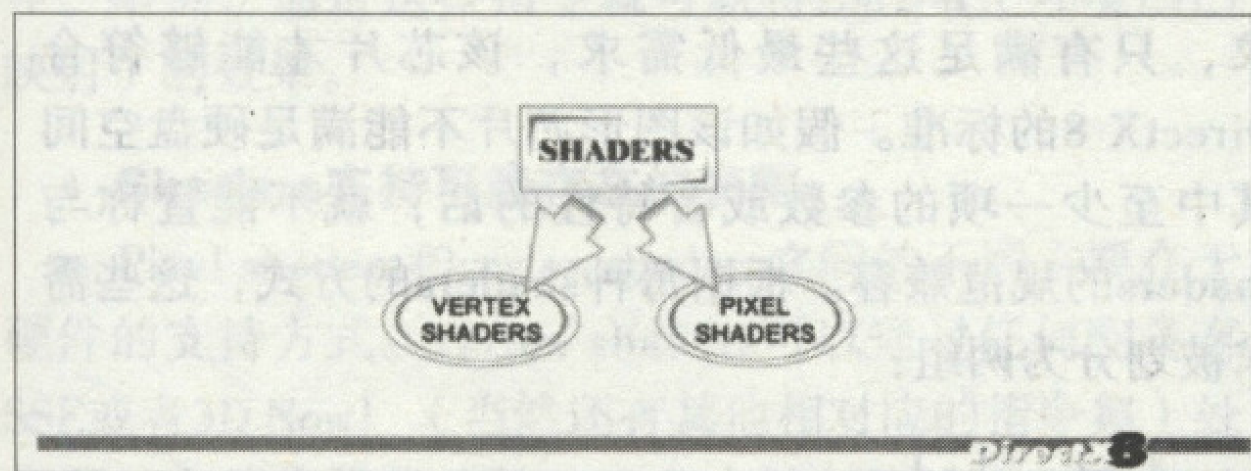
面（curved surfaces）的模型。还有就是，Direct3DX现在无需再经过GDI就能够直接输出字体，并且能够生成3D字体模型。最后要说的是，Direct3DX library的重要性在于它将成为一个可以与OpenGL library相提并论的DirectX Graphics GLUT。

所有这些改进，都将简化DirectX Graphics的使用并减少新游戏中的漏洞。

### DirectX Shaders

新的shaders（光影处理器）数据处理方式被认为是DirectX 8中最具意义的创新。

那么，Shader到底是什么呢？DirectX Graphics中的Shader采用了新的数据处理程序模型，这与旧有的预定义模型是不同的。在这种模型中，数据是透过




virtual machine以一个类似于带有特殊汇编指令集的pre-arranged（事先安排好）程序进行处理的。

如图所示，DirectX Graphics的shaders被划分为两种类型。

vertex shaders：这种类型的shaders的测定操作是基于vertices（顶点）的，shaders的测定能够在顶点进行transformation & lighting的时候进行控制。

pixel shaders：这种类型的shaders的测定操作是基于像素（pixels）和材质（textures）的。

Shaders，在编写程序的时候并没有严格的术语。它们的指令集缺乏分支操作。比较合乎逻辑的说法应该是，对源数据使用一系列的连续操作。

作为DirectX 8中Shaders的标准指令集，已经分别为两种shaders（vertex方式和pixel方式的shaders）进行了优化。这意味着，当使用vertex方式的shaders操作时，其指令集很象SSE和3Dnow！这种处理器SIMD指令集。而当使用pixel方式的shaders时，由于是基于整数运算的，所以指令集与MMX很类似。

DirectX的开发人员指出，shaders接口的新编程模型能够获得以下优势：

* 在shaders（光影处理器）方面，一个针对顶点或像素特别操作的执行仅需要该场景中若干个参数即可决定。与标准接口的本质区别是，新功能的加入带来的好处依赖于一个几何级别数目般增加的各类标记的独特操作。程序与驱动程序之间相互作用的调整和测试也许将使编程人员头痛异常。

* shaders的应用有助于充分发挥现有硬件的机能。这可以通过当前接口来实现各种不同的操作。但是它们的执行方式都太过陈旧或者说会收到约束、限制。这类事情通常在DirectX 7的顶点混合模式中最容易发生。

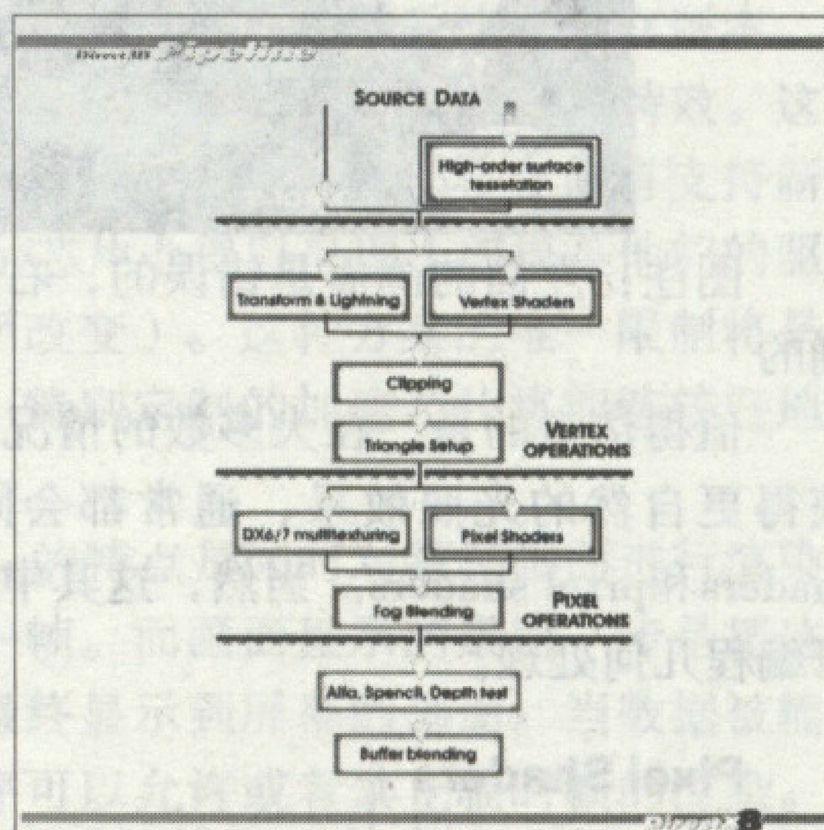
* shaders的应用简化了DirectX在硬件新功能方面的扩展。举个例子，即将由3dfx引入的super-tricky environment mapping就可以作为一个新的操作加入到shader的特性清单中。如此一来，在DirectX的内核也没有察觉的情况下，程序就可以使用这样的新功能了。

* DirectX的开发人员坚信，采用可编程shaders将使游戏开发人员的工作不再那么沉重。

* 最后但并非最次要的意义在于此方式通常被用于透过程序来生成照片般真实的画面，比如RenderMan以及MentalRay就常被好莱坞用于电影的制作（这些电影有Jurassic Park、Bug's Life、Toy Story 2等等）。

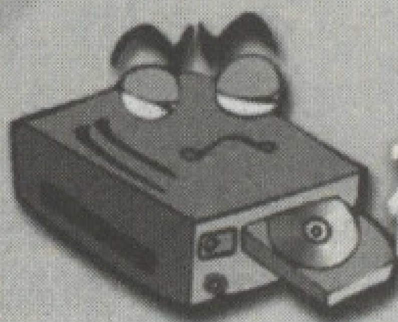
但这些毕竟只是承诺而已。下面，就让我们来看一下，通过shaders到底能够干些什么，还有就是相对于DirectX 7来说，哪些操作已被取代。

在DirectX 8当中，顶点（vertex）shaders和像素（pixel）shaders都能够让使用者随意地进行运用，而在先前的DirectX版本中，用户就需通过固定的接口才能完成：先是人工智能运算，接着是顶点的transformation与lighting、multitexturing。下面，我们给出的是Direct3D新的流水线示意图。微软引入它们的真正意图是希望能够把编程人员的生活变得更轻松。多亏这个任意的选择，现在，他们能够在其中拥有加入新的操作的机会，突破以往预先设定的范围。




在图中加了蓝色方框的流水线单元正是DirectX 8所新增加的。微软在引入新的数据处理方式的同时，依然保留旧有的一套处理模式，很明显，这可以让新版本的DirectX在程序上获得最大的兼容性和简便性。除了shaders模块外，你可以从图中发现新版本的DirectX 8还增加了一个被称作tessellation的模块，关于tessellation的细节，我们将在后面详细介绍。

下面我们来看一看不同方式的shaders之间各有什么特点吧。





### Vertex Shaders

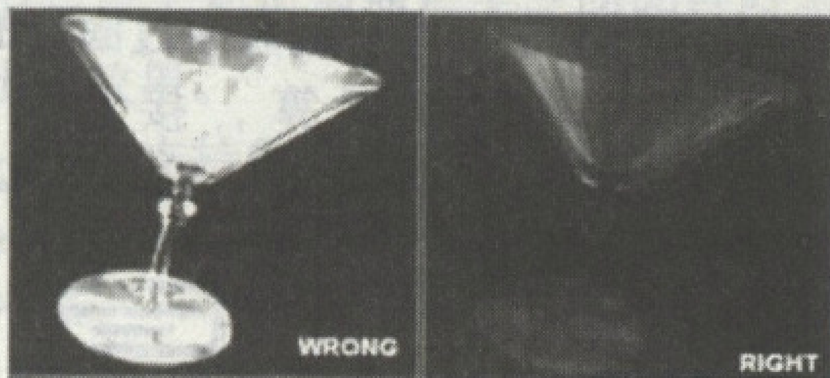
在DirectX开发的时候，vertex shaders被计划用于：

* 在ATI已经公布的Radeon芯片中得到支持的Key frame interpolation（关键帧插补）。

* 配合四个转换矩阵（four transformation matrices，经已在DirectX 7中获得支持）一同使用的vertex blending（顶点混合）；这是实现复杂模型骨架动画（skeletal animation）而无需将其拆开为几截独立部分的一种简便途径。

* 当顶点网（vertex mesh）通过程序为了下一步的渲染传送完毕后，可编程几何运算能够对对象通过参数进行变形（distorted）处理，这可以不仅可以让角色皮肤下的肌肉显露出动感，让原本平静的湖面由于风的吹拂出现涟漪效果，还可以应用于各种各样的位移映射（displacement mapping）。

* 光照模型（lighting models）的使用比以往的DirectX更加复杂；它们能够更好地反映出光照对象的所使用的不同物料的差别。举例，根据皮肤和金属入射角的差异来改变光照的散射率。对于玻璃杯来说，就不能千篇一律地使用反射模型。




图注：左面的画面是错误的，右面的效果才是正确的

值得注意的是，在大多数的情况下，为了使对象获得更自然的光照效果，通常都会同时应用vertex shaders和pixel shaders。当然，这其中也有可能应用到可编程几何处理。

### Pixel Shaders

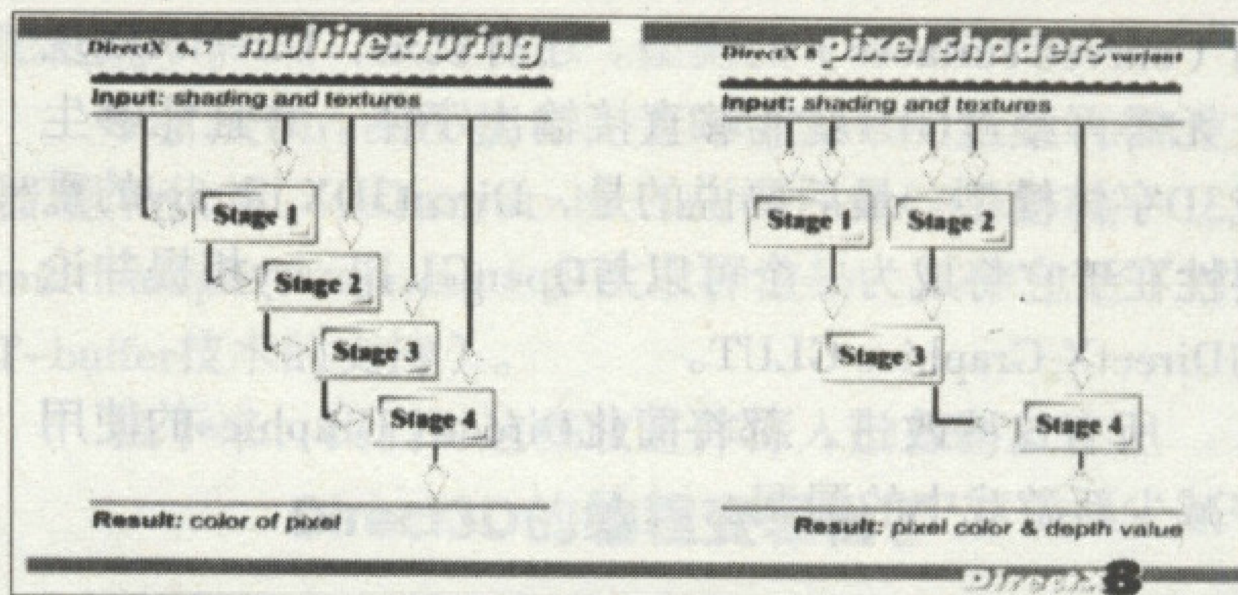
DirectX 8中的Pixel Shaders已经为取替multitexturing（多重材质贴图）接口做好准备。在未来的DirectX版本中，Pixel Shaders将会发展到实现pixel fogging（像素级雾化朦胧）等特殊处理。

Pixel Shaders的优势：

*非子序列（non-subsequential）应用的能力

在以前的DirectX中，multitexturing需要使用在上一个工序中已经获取过的颜色值。当使用pixel shaders的时候，就可以根据其特有的判断力把这些颜色值联合应用，上图展现的是其中一种可能性。

* 基本操作步骤的减少成为可能（以前，只有加




法和乘法的运算步骤是可以减少的）。

* 通过pixel shaders的应用，将能够实现各种基于材质（包括从一个从当前材质的坐标）取样的功能。

### Shaders的执行

DirectX 8的特性列表给出了对显示芯片的最低要求，只有满足这些最低需求，该芯片才能够符合DirectX 8的标准。假如该图形芯片不能满足硬盘空间其中至少一项的参数或者特性的话，就不能宣称与shaders的规范兼容。根据每种shaders的方式，这些需求被划分为两组：

Vertex shaders

在Vertex shaders的执行方面，虚拟机至少必须支持下列不同寄存器的数量：

* 16个顶点输入寄存器（vertex input registers）

* 96个常量寄存器（constant registers，是不能透过shader来改变的）

* 12个变量寄存器（temporary registers）

命令的序列能够高达128个操作长度

虚拟机必须执行的指令集相当庞大，包括：

* 通过一个"数"进行顶点的加法、减法、乘法

* dot product和顶点的交叉product

* 乘法与加法的混合运算

* 最小值和最大值的取样，如果取样获得的数值小于或者大于所需，就把寄存器设定为0或者1

* 指数和对数

* 通过矩阵的不同大小对顶点进行乘法的宏指令操作

Pixel shaders

在pixel shaders的执行方面，虚拟机必须至少能够提供以下数量的寄存器：

* 两个彩色输入寄存器

* 6个常量因素寄存器

* 6个变量寄存器（包含最初的材质值）

pixel shaders的执行在必须至少支持8-bit的精度（24/32 bit渲染深度时），推荐使用10-12bit的内部精

度。

图形芯片必须保证能够支持高达6种像素操作。

虚拟机需要执行的一套指令集是由两部分组成的。指令集的第一部分相当庞大，其中的操作主要是用于颜色混合（color blending）：

* 加法、减法、乘法

* dot product，乘法与加法的混合混算[r = a×b + c]

* linear interpolation [r = b×a + c×(1−a)]

注意：dot product也许会成为pixel shaders规范的一个可选操作。

指令集的第二部分主要用于材质寻址（texture addressing）——根据每个被请求的坐标来控制材质取样。举例，通过这些指令就可获得EMBM（环境凹凸映射）的效果。

**Shaders支持可能存在的变数**

Pixel shaders和vertex shaders之间的不同主要在于硬件的支持方式。vertex shaders可以通过任何配备有SSE或者3D Now!（当然还有其他相对应的指令集）处理器的电脑来提供支持，这些电脑都可以通过它们的"software emulation"（软件仿真）方案来实现。然而，尽管这种仿真方案可以提供比标准T&L操作管线更多的优点（这个优势到底有多大就要取决于中央处理器自身了），但此时的操作可能并不包括shaders。

在Pixel shaders的支持方面，它必须由显示芯片自身执行。尽管shader并不是必须的，但是shaders就必须以图形加速器的方式来实现。例如，GeForce和GeForce2 GTS就拥有一个具备很多shading和材质混合的multitexturing单元。有可能的是，早期的图形芯片也能够通过驱动程序来实现其中的某些shaders操作（不过，到目前为止，还没有完全能够执行shaders的图形芯片）。

Shader的支持对于硬件厂商来说是重要的，因为这样一来，它们都可以在渲染管线的阶段中增加新的旗标，从而可以在Direct3D 8的渲染管线中引入厂商自己特有的功能（有点类似于OpenGL的extensions）。众所周知，能够在API中提供相应的特性支持，是产品进入市场主要原动力之一。

DirectX 7已经由于硬件Transformation & Lighting支持被引入API内，而发展出了一个新的设备以求实现对它的支持。这就是T&L HAL（由标准HAL分离而来）。因此，随着shader体系的引入，DirectX 8已经获得了一个新的设备类型——Pure HAL。Pure HAL意指的是，那些提供完全DirectX 8 shaders规范支持的设备所拥有的一个硬件与软件之间的最小的软件中间层（minimum software interlayer）。

下面，我们将看看在Direct Graphics中除了shaders以外，还有什么新的特性以及它们的细节。

Volumetric textures

如果不出所料的话，新版本的DirectX将会增强材质的寻址能力，使其能够对两个以上的坐标轴进行寻址。类似的寻址方式已经在DirectX7中引入，并且被应用于立方体映射的渲染当中。

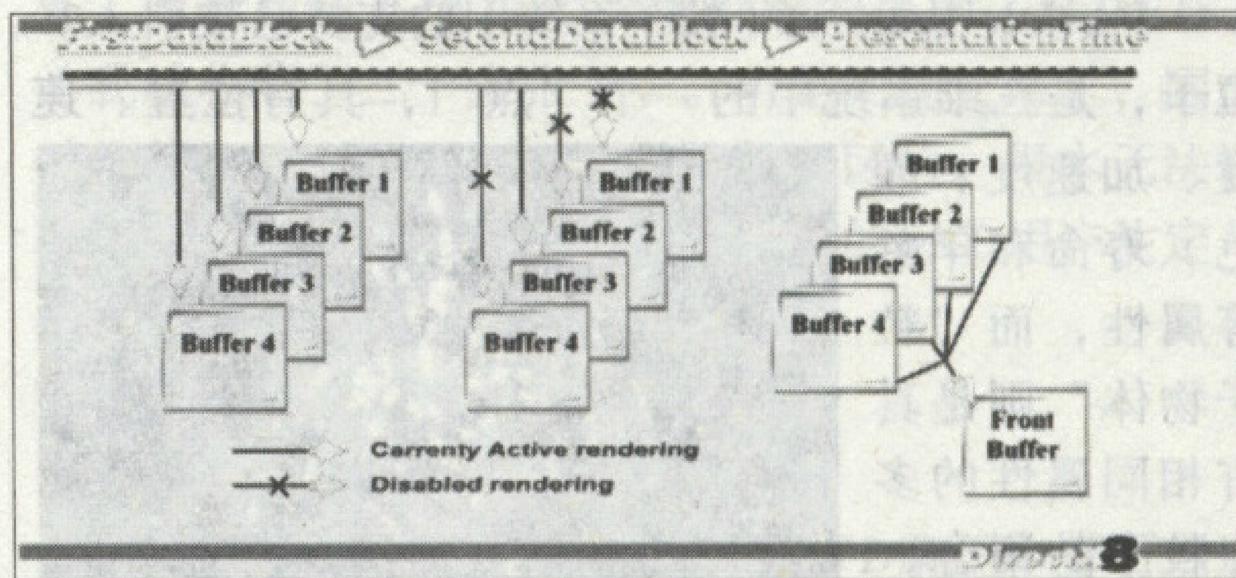
如今，当三个坐标轴同样能够被应用于在一个volumetric (cube) texture（具体积的材质，即所谓的3D材质）内部对三角形进行的寻址，而这个三角形将成为一个真正的材质来使用。

类似的材质将会被用于表现游戏中各种"volumetric（这里的意思应该是有立体感觉的）"效果，例如3维雾化、3维光照效果等。在OpenGL中，volumetric textures获得应用已经很久了。不过在此之前，OpenGL的volumetric textures主要是应用于显现不同的数据阵列，比如：医学方面的线断层摄影术（tomography），静力的可视化分析等。

Multisample rendering

Multisample rendering（多次取样渲染）是按照3dfx的T-buffer原理进行一系列改动后的DirectX版本。这种DirectX的新功能允许你实现各种T-buffer特效。这种新的画面原理所生成的所有特效都将在所有支持新版本DirectX的显示芯片上得以呈现（前提是他们的驱动程序必须因此而改变）。这种方案的唯一限制将是填充速率，但是，特别定制的加速芯片将能够较好地满足其需求。

Multisampling的特点是同时对数帧画面进行渲染而不仅仅是渲染一帧。而画面显示的最后一步是把这几帧画面混合成最终显示到屏幕的画面。当数据被输出到屏幕时，程序可以允许或者禁止临时帧的渲染。下图给出的是Multisampling的实现原理。当图像持续输出的时候，同时对几帧画面进行渲染，所获得的画面相对于其它帧将稍有不同。



图注：这是一个使用四个buffers来进行Multisampling的例子。在图的左边，你会看到第一个数据包包含了作为生成最终帧的所有帧，它们都被同时进行光栅化处理，但是当实际显示到屏幕的时候，你只会看到它们被整合为一帧后的画面。除此之外，其他的数据包也能够只输出全部帧中的某一帧画面或者画面的某部分。在画面呈现到屏幕之前，这些multisample用的frames将会被互相混合。

下面，我们给出采用multisample技术后所能实现的各种特效的清单：

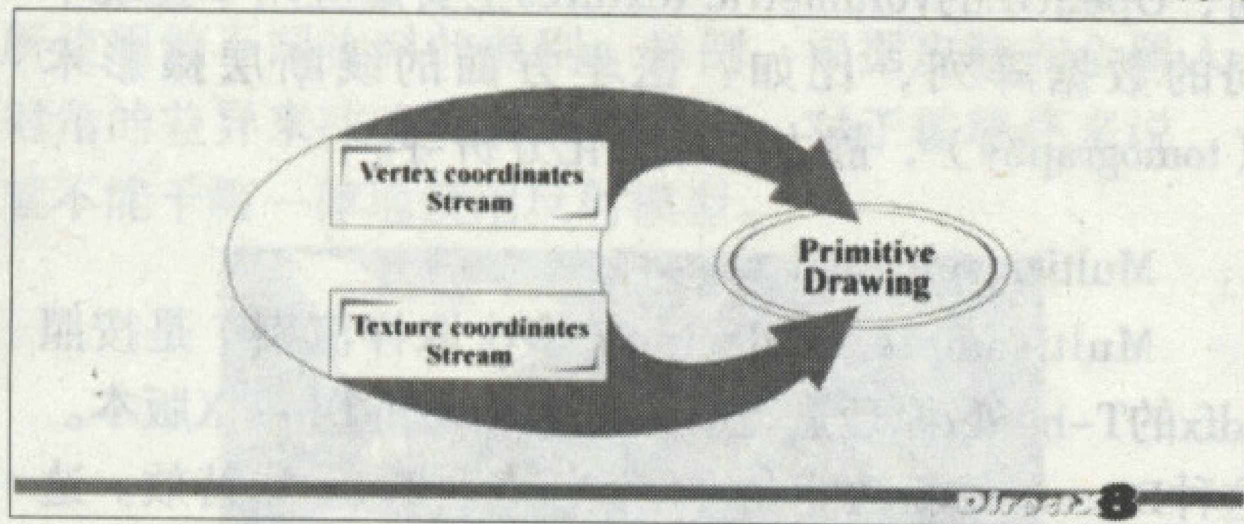
* 各种类型的full-scene anti-aliasing（全场景抗失真）

* Motion Blur（运动模糊）——快速移动画面的模糊

* Depth of Field（视野景深）——镜头的聚焦效果模拟。

Multiple data streams（多数据流）

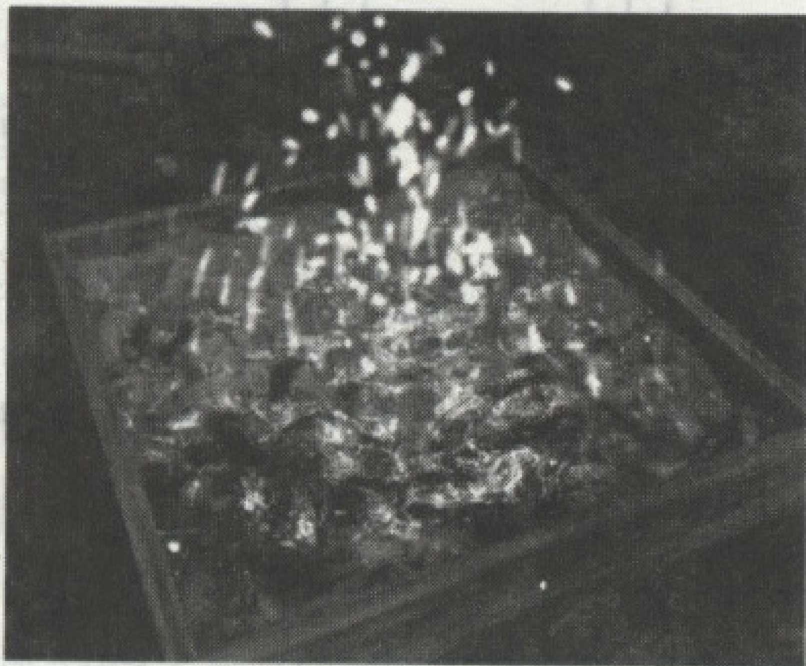
新版本的DirectX将会提供同时多个数据流的支




持。例如：一个数据流用于传送3D模型的顶点坐标数据；一个数据流则负责顶点的色彩数据；甚至还可以有专门用于传输材质坐标的数据流。这可以使得动态切换模型时的渲染速度得以提升。例如：在每一个新帧的画面，模型的材质位置都（需要）根据特殊的算法而改变。如此一来，当我们在分离式数据流的情况下只改变材质的坐标数据时，驱动程序就可以为那些坐标不变的数据流而优化了。

**Particle systems（粒子系统）**

Particle systems（粒子系统）的支持已被引入。粒子，是三维系统中的一个“点”，具有位置、速度、加速度、颜色、寿命和年龄等属性，而“粒子物体”则是具有相同属性的多个粒子的集合，在一个粒子物体中，可以只包含有一个粒子，也



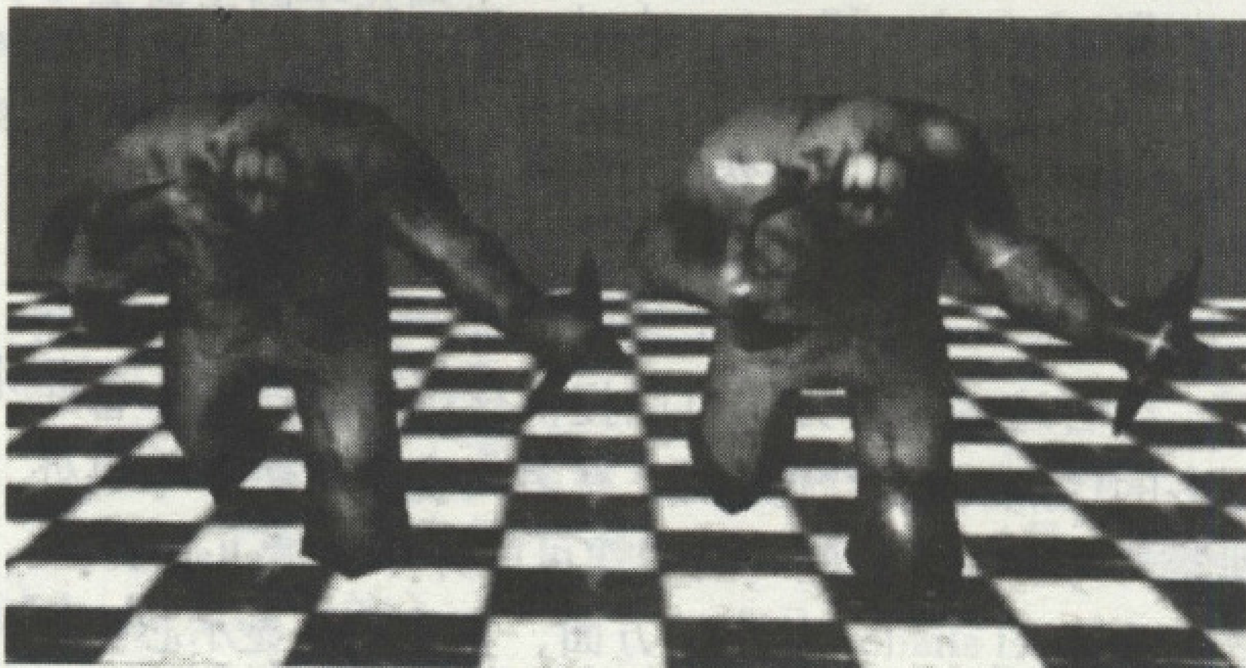
可以包含有成千上万个粒子。而粒子的碰撞可以在粒子物体（包括软体——soft body，粒子与几何体的结合，比如海面、肚皮、脖子）和几何体之间发生，在碰撞的过程中，粒子会发生分裂、发射出新的粒子或者衰竭、死亡。

这种新功能的引入，无疑会对爆炸、雨、雪等效果的渲染有莫大的帮助。过去，若要实现这些效果，就必须使用半透明材质的映射输出才能完成。

**High level primitives**

3D模型镶嵌（model tessellation）的支持是DirectX开发的另一项努力。它有点类似于Quake 3中的曲线表面（curved surfaces）支持方式。Bezier curves（贝塞尔曲线）、B-splines（B-样条函数）、triangulation（拆分为三角形）以及vertex interpolation（顶点插补）都将随着model tessellation的引入而被带出。

下图给出的是，一个标准的3D模型经过高级



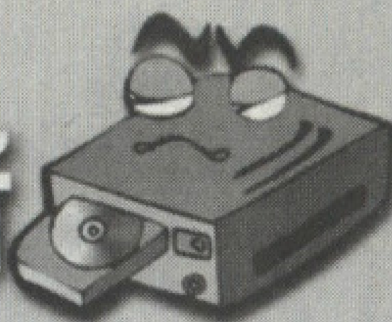
tessellation后的变化。需要注意的是：模型实际上并没有因此而增加新的细节度。

**总结**

新版本的DirectX所包含的支持将能够满足大多数未来游戏硬件的需求。这些新的特性中的绝大多数都能够在DirectX中方便地应用。由于具备上述的特性，我们可以这么说：在游戏的开发过程中，DirectX将具备与OpenGL一样的能力，而且在使用上也非常的简便。

DirectX 8的进步是革命性的，是以往任何一个版本都无法与之相提并论的。最重大变革主要集中在Direct3D方面。它很多方面的进步都是自DirectX 5以来最重大的变革。其中，尤为突出的就是，shaders的引入为一系列的新特性铺平了道路。

DirectX 8在其它方面的改进也丝毫不逊色于它在图形部分的努力。作为总结，我们有必要提一下正在开发中的交叉平台多媒体接口——OpenML，它将是基于Windows平台的DirectX 8的强大的假想敌。







北京 郭焱

大家好，我是James。自从上次我对Ultra DMA/66卡进行了改造后，就一发不可收拾。数字万用表、烙铁、吹风焊枪等全被我从单位借出来……这一次改造的目标是DVD-ROM，这恐怕也是目前互联网上最热门的话题之一了。DVD一问世，就以它大容量、高清晰画质征服了影迷。美国电影协会和消费电子产品制造商协会因为有了VCD时代的前车之鉴，DVD一出现，便想尽办法要大捞一笔，他们害怕盗版业者会拿来做母带，仿制出与原厂品质相近的VCD或录影带，于是强烈要求在DVD内加入保护。鉴于八大影业公司握有绝大部分电影的版权（如果没有他们的支持，DVD也将前景黯然），所以只好做出下列三种保护：

**1.区域码保护**（这是大家最清楚的。因为各地区电影上映的时间不同，为防止水货泛滥影响到票房收入，所以采用了此措施。）

第一区：美加；东太平洋岛屿

第二区：欧洲；西亚；阿拉伯半岛；埃及；南非；格陵兰；日本

第三区：台湾；南韩；东南亚

第四区：中南美；纽澳；南太平洋岛屿

第五区：非洲；印度；中亚；蒙古；苏联

第六区：中国大陆

**2.DVD内容搅乱系统（CSS）**

这是一项很重要的保护措施。它主要针对于PC用户，在DVD-ROM和解码单位中有一个相当复杂的认证程序，认证确定后，资料才开始传送。这就是拿一张有保护的DVD碟片，你在档案中看得到，却无法把某些重要的文件拷贝出来的原因。即使你有幸拷贝成功，但那是已被搅乱的内容，必须经过还原才会变成MPEG解码器所能识别的格式。同时，若想获取关键密钥并非易事，据说要经过严格的审核，且价格高昂。CSS其中一个功能就是，当你把DVD播放器连到录放影机上，想把画面录制下来时，你会发现录下来的东西根本不能看，因为录放影机不是合法的接收者，电视才是。

**3.类比保护系统（APS）**

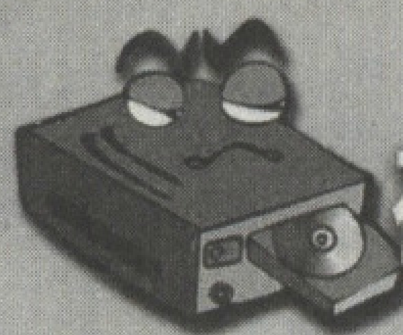
这个保护也是大家都知道的，方法是在显示卡的TV-OUT接头上加一颗Macrovision 7的晶片，对输出至电视的讯号管制。如果你的显示卡没有通过Macrovision的认证，输出信号将被切断。DVD的声音也经过保护，使用录音程序测录，录出来的声音非常小甚至无法收听。他们进行了多种加密，充分保障了自己的利益，而广大用户就显得颇为无奈了。

在PC上播放DVD，通常需要DVD-ROM、DVD解压卡（多带有视频输出），当然，优秀的3D显卡可以为解压卡代劳。由于上述的多种加密，市面上主流的DVD-ROM都是有区码限制的，即只能读取某一个区的DVD碟片，其他区的DVD碟片一律读不出来！同时，DVD解压卡也是有区码的，有的只能更改5-6次，超过次数，区码就会永远锁定在最后一次更改的区域上了，只能送回原厂修改。这一切看上去似乎与消费者无关，但是目前中国市场上的盗版DVD碟片的质量低劣（不过是全区，即任何区码的DVD-ROM都可以播放），根本不值一看；国内发行的六区DVD价格昂贵（很多都在200元以上），而画面、音效的质量与美国一区的DVD相比，实在相差很多。最佳的选择就是美国的一区正版碟片，价格并不贵，互联网上的直销价格只有10-20美元，如果有优惠券的话，还可以打个八折，你若是有国际信用卡（如VISA等）或有朋友在国外，自然可以买到很多质优价廉的美国一区DVD了（我就收藏了二十多张了）。可是问题又来了，国内销售的DVD-ROM和解压卡都是六区的，根本无法读取美国一区的DVD碟片（难道国内的DVD用户注定与正版碟片无缘吗？）。

## 改造

现在市面上的DVD-ROM与DVD解压卡都可以通过改造使其支持全部六个区码。

首先介绍的是DVD-ROM，目前生产DVD-ROM的





厂家众多，各家的产品都不尽相同，改造的难度也不一样。我向大家推荐PIONEER（先锋）的DVD-ROM，首先是读盘性能优秀，很少有读不出的DVD碟片。其次，改造起来保险，绝对安全。

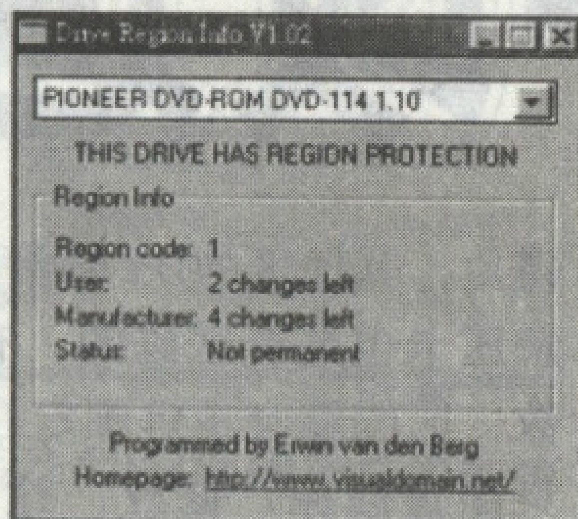
以PIONEER DVD-114这款DVD-ROM为例，改为全区的方法有两种。第一种用软件修改，不涉及BIOS的刷新，很安全，缺点是有次数限制（大约100次吧）。第二种则是刷新DVD-ROM的BIOS，有一定的危险，但刷新成功后就完全没有任何限制了。两种方式，大家自行取舍吧。

**方案1**

Pioneer 10X的用户，心中最大的痛莫过于区码只能更改五次的限制。为使大家以后观赏DVD电影时不用再改来改去，也不必再担心区码的限制，我就用自己的DVD-ROM做了一次“小白鼠”实验。此方法虽经验证确实可行，但任何改造都存在一定的风险，大家若要效仿，请小心行事。

**首先确定DVD-ROM的BIOS版本**

我用Drive Region Info 1.02来测试这台机器的区码剩下多少次修改机会。




从这里可以看到。这台机器可以更改2次，厂商还可以帮你重设4次。

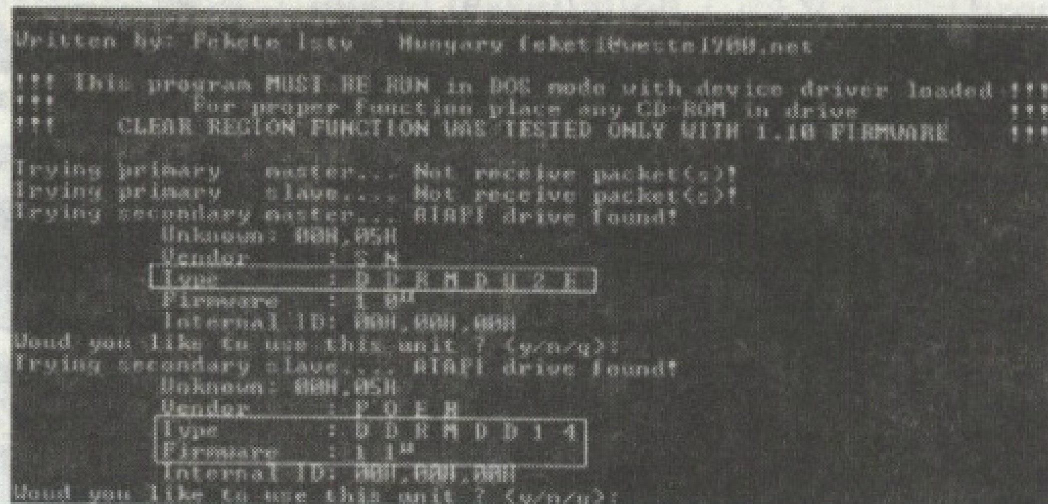
注意最上面的地方，显示Pioneer DVD-ROM DVD-114 1.10，1.10即为DVD-ROM的BIOS版本，修改必须在版本为1.10的情况下进行，否则很有可能会出错，请务必注意！当然也可以按如下步骤查看BIOS版本：“系统”→“设备管理器”→“CD-ROM”→“Pioneer DVD-ROM DVD-114”→“设定值”，确认你的BIOS版本为1.10后，就可以进行下面的改造了。

**进入DOS模式执行**

请先准备好一张Windows 98启动盘，或带有CD-ROM驱动的DOS引导盘，确定可以在DOS模式下正确驱动你的DVD-ROM，然后到这个连接下载程序（http://honya.m5.ntu.tw/~iceman/ftp/dvd114-20.exe），并将它放置在软盘或硬盘，最好是你容易找到的地方。接下来，放入启动盘，并重新启动你的电脑，进入DOS模式，我们正式开始修改。

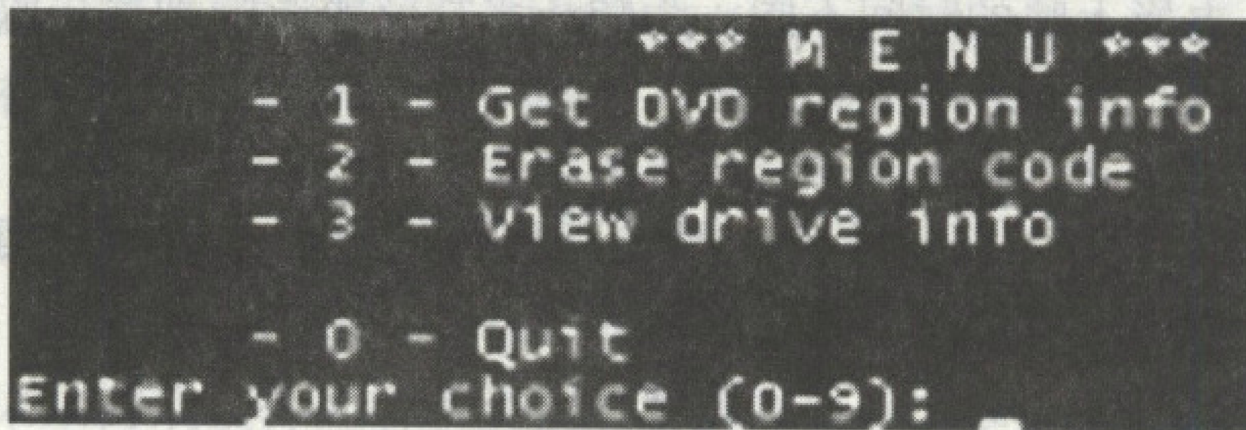
**确认DVD-ROM所在位置**

进入DOS模式后，找到dvd114-20.exe这个执行文件，因为它的文档名超出8+3的格式，所以会显示为dvd114~1.exe。一切就绪后，我们执行这个程序，它会将你的电脑上所有的CD-ROM或DVD-ROM“抓”出来，如我的一台SONY 8X CD-ROM（读盘可是一级棒哦），排在DVD114的前面。所以程序先“抓”到了“DDRMDU2E”也就是SONY 8X CD-ROM，并询问我们是否要继续。不是DVD114，所以就要选择“N”让它寻找下一台，“抓”到“DDRMDD14”也就代表Pioneer DVD-114，并看到BIOS版本为1.1，接下来我们确定先前的步骤均正确无误后，按下“Y”进行下一步。



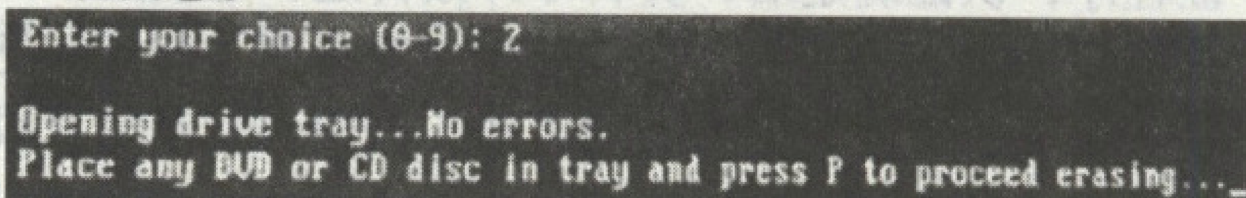

**锁定目标**

我们按下“Y”后，就正式锁定目标——DVD-114，这时有四个选项供你选择，第一项是查询目前这台机器区码设定的情况；第二项是确定要清除这台机器的区码设定；第三项是显示这台机器的相关讯息；第四项是退出。没差错的话，当然是输入“2”，直接进入清除程序（此后的过程不可以中断，否则机器就“报废”了）。



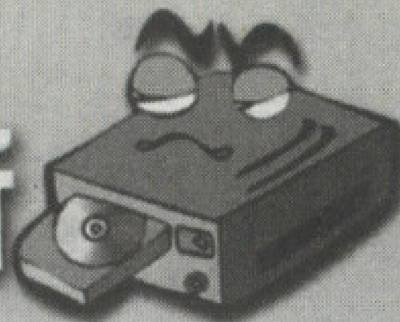

**正式的修改**

输入“2”后，DVD-ROM的“托盘”会弹出，并要求你放入一张DVD或CD，找一张资料CD放入，请不要手动按下退片键让托盘收回去，直接按下“P”，托盘就会连同你放入的碟片自动收回，并开始执行清除区码的动作，此时千万不要“轻举妄动”，否则后果不堪设想。




**最后屏障**

按下“P”后，如果没意外的话，就会开始进行正式的写入操作了，此期间不要打断进程，例如断



电、当机等都会令修改失败。

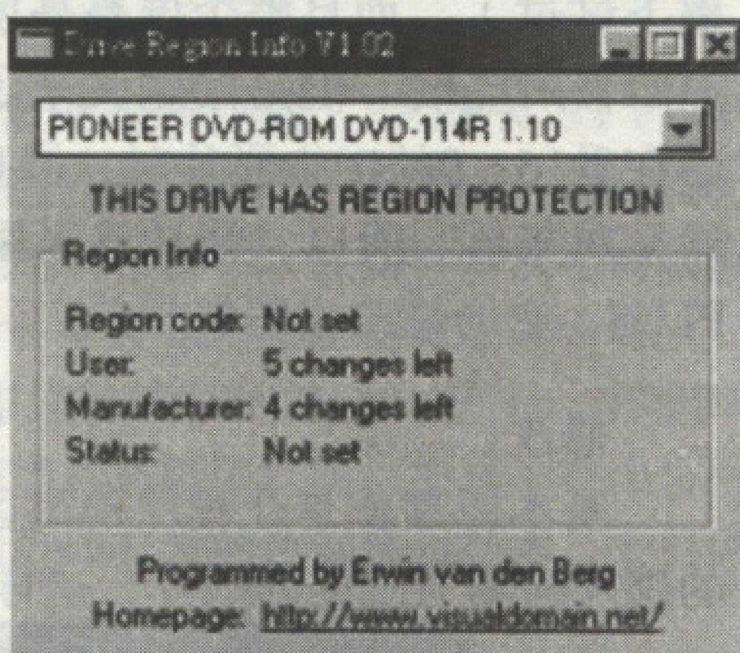
```
Opening drive tray...No errors.
Place any DVD or CD disc in tray and press P to proceed erasing...
Closing drive tray...No answer!
Waiting to TOC being read... (8s.)
Phase 1 No errors.
Phase 2 No errors.
```

**大功告成**

如果一切顺利，就会看到如下的成功画面，此时按下“R”，重新启动。

```
*** Erasing complete !!! ***
To changes take effects immediatly you must reboot the computer
After reboot and until first region code inquiry your drive name has been:
DVD-ROM DVD-114R
Please wait...
Press R to reboot now, or any key to return to menu: _
```

回到Windows下的第一件事，当然是启动Drive Region Info 1.02来检查是否成功，结果真是令人兴奋，可设定的次数又变回5次了，厂商设定也未变动，依然还是4次。




不过要注意到，修改过后的“DVD-114”变成了“DVD-114R”。这也许是表示无区码限制的意思吧。

**测试结果**

当然，我要通过测试来验证一下是否真的已经解除区码限制了，于是左手一张一区的“saving private ryan”，右手一张三区的“seven dragonball”，就这样切换操作，直到将五次更改机会耗尽，然后再次执行先前的步骤将区码设定清除掉，如此反复数次，我记得是6次，即一区和三区碟片切换测试了30次，已经超过原先的极限5×5=25次，看来确实成功了。

**一个传闻**

据说PIONEER DVD-ROM的Flash-rom只能重复擦写100次，所以理论上来讲我们总共可以更改500次的区码，以“一年365天，今天看三区，明天看一区”的速度来算的话，撑一年多没问题。一年过后，现在的DVD-ROM也许早已是昨日黄花了。

**可修改的机型**

通过测试得出初步结论，可用这个程序修改区码的DVD-ROM型号如下：

PIONEER DVD-114,Firmware 1.10
PIONEER DVD-A03S Region Locked,Firmware1.16
PIONEER DVD-103R Region Locked,Firmware 1.16
PIONEER DVD-103S Region Locked,Firmware 1.16
COMPAQ DVD-113R Region Locked,Firmware 1.16
* AOPEN 1040,DVD-114's Firmware 1.10
* AOPEN 9632,Pioneer's A03/103S Firmware 1.16

有* 标记的必须使用PIONEER原厂的BIOS

注意！以下是更新失败的机种，原因暂不明。

AOPEN 1040 Pro w/firmware 1.14（AOPEN 10X 吸入式那台）
PIONEER DVD-104S/firmware 1.18 and 1.23
PIONEER DVD-114/firmware 1.24

## 方案2

第一种方案虽然简单，但操作起来太繁琐，而且会影响到DVD-ROM的使用寿命，为了能够一劳永逸，只要修改一次就可以永远避开区码的限制，我们就必须使用修改过的BIOS。实际上很简单，就像更新主板的BIOS那样，更新光碟机的BIOS是比较安全的（不会因为操作错误导致系统无法启动）。

**下载压缩的BIOS**

从这个连接下载经过修改的BIOS文件（http://honya.m5.ntu.tw/~iceman/ftp/pioneerregion.zip）

压缩包里有5个文件，分别是：tray124.exe用于PIONEER 10X 114（托盘式），slot123.exe用于PIONEER 10X 104（吸入式），scsi110用于6X SCSI机种，AOPENTRAY124.EXE用于AOPEN 10X（托盘式）。依你的机种选择，然后执行文件，就会自动解压缩出档案了，然后，将这些档案放到好记的地方，然后进行下一步。

**进入DOS模式**

我们将Windows重新启动到DOS模式下，或随便拿一张启动盘进入DOS模式，然后依图操作，这次用的是PIONEER 114进行实验，其他机种可能会略有不同，下面我将做详细解释。

以114为例，更新程序名为UPG4A.EXE，韧体档为G3TA124.HEX，指令如下：

UPG4A /n G3TA124.HEX

中间的n必须特别注意，它表示DVD-ROM所在的位置，0代表Primary Master，1代表Primary Slave，2代表Secondary Master，3代表Secondary Slave，依按具体情况将n换成这个数字就是正确的指令了，这是IDE设备时的情况，在SCSI设备方面，n代表SCSI ID。

```
Directory of D:\P114

.            <DIR>        12-16-99  21:51
..           <DIR>        12-16-99  21:51
DVD114~1 EXE       15,888 11-21-99   5:2
G3TA124  HEX      360,604 12-03-99  22:2
README   TXT        4,407 12-03-99  22:5
UPG4A    EXE       80,501 10-29-99  14:0
         4 file(s)        461,400 bytes
         2 dir(s)     6,239.45 MB free

D:\P114>upg4a /3 g3ta124.hex_
```

### 进行更新

将上述的指令键入后按Enter，开始进行更新，此时不要有间断，否则机器就必须送回原厂维修了。

```
D:\P114>upg4a /3 g3ta124.hex
+[2J
    Now running MS-DOS Ver.7.10+[0m+[2J
     DVD-114/DVD-104S/DVD-A04S Firmware Update Program
     ----- UPG4A.EXE Ver.2.00A
     Now IDE Drive Checking...
    Vender Name       : PIONEER
    Product inquiry   : DVD-ROM DVD-114
    Revision Number   : 1.10
    Revision Date     : 1999/08/04
    Now update mode setup executing... --> Complete
    Now rom executing... --> Complete
    Now update hexa file loading... (g3ta124.hex) +[0m
    End Record : Len=1f4c0
    Data Read from g3ta124.hex--> Complete
    HEX = HITACHI H8_3062R
    ROM = HITACHI H8_3062R
    Now data transfering...0 1 2 3 4 --> Complete
    Now code updating...
```

### 完成更新

确认各环节操作无误后，开始刷新BIOS，更新完成后将会出现1.24的字样，然后重启。

```
D:\P114>upg4a /3 g3ta124.hex
+[2J
    Now running MS-DOS Ver.7.10+[0m+[2J
     DVD-114/DVD-104S/DVD-A04S Firmware Update Program
     ----- UPG4A.EXE Ver.2.00A
     Now IDE Drive Checking...
    Vender Name       : PIONEER
    Product inquiry   : DVD-ROM DVD-114
    Revision Number   : 1.10
    Revision Date     : 1999/08/04
    Now update mode setup executing... --> Complete
    Now rom executing... --> Complete
    Now update hexa file loading... (g3ta124.hex) +[0m
    End Record : Len=1f4c0
    Data Read from g3ta124.hex--> Complete
    HEX = HITACHI H8_3062R
    ROM = HITACHI H8_3062R
    Now data transfering...0 1 2 3 4 --> Complete
    Now code updating...
```

### 大功告成

重新启动后，我们再用Drive Region Info查看一下，程序侦测到无区码保护了。拿起一区及三区片交互测试，可以更改超过五次就代表成功了。

```
D:\P114>upg4a /3 g3ta124.hex
+[2J
    Now running MS-DOS Ver.7.10+[0m+[2J
     DVD-114/DVD-104S/DVD-A04S Firmware Update Program
     ----- UPG4A.EXE Ver.2.00A
     Now IDE Drive Checking...
    Vender Name       : PIONEER
    Product inquiry   : DVD-ROM DVD-114
    Revision Number   : 1.10
    Revision Date     : 1999/08/04
    Now update mode setup executing... --> Complete
    Now rom executing... --> Complete
    Now update hexa file loading... (g3ta124.hex) +[0m
    End Record : Len=1f4c0
    Data Read from g3ta124.hex--> Complete
    HEX = HITACHI H8_3062R
    ROM = HITACHI H8_3062R
    Now data transfering...0 1 2 3 4 --> Complete
    Now code updating...
```

### 两种方法的对比

第2方案，虽然方便，但若没有大量一区的片子，建议各位还是不要冒险。同时，如果在采用第1种方案时发生意外的中断，可以用第2种方法进行修改，绝对有效。

剩下的部分就是对解压卡的修改。目前市场上流行的有creative dxr3与Hollywood Plus，我不太喜欢creative dxr3，因为这块卡对显示卡的输出信号有一定的影响，特别是在高分辨率下。我用的是1024×768@100Hz，32-bit色深。装上这块卡后明显感觉到屏幕上的字不如以前清晰，汇聚模糊（我没有在低分辨率下试过），而且整个屏幕亮度下降，我不得不提高显示器的亮度。但是问题又来了，提高亮度后的显示器在看16：9的DVD影片时，屏幕上下的两部分黑带居然呈现灰色。所以，我最终采用的还是HOLLYWOOD PLUS，它的修改过程较简单。

### 修改

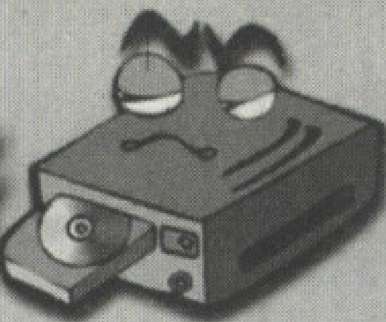
基本原理就是让程序检测区域时出错，如把一区的碟片检测为三区的碟片，这样就能顺利播放了。

```
D:\P114>upg4a /3 g3ta124.hex
+[2J
    Now running MS-DOS Ver.7.10+[0m+[2J
     DVD-114/DVD-104S/DVD-A04S Firmware Update Program
     ----- UPG4A.EXE Ver.2.00A
     Now IDE Drive Checking...
    Vender Name       : PIONEER
    Product inquiry   : DVD-ROM DVD-114
    Revision Number   : 1.10
    Revision Date     : 1999/08/04
    Now update mode setup executing... --> Complete
    Now rom executing... --> Complete
    Now update hexa file loading... (g3ta124.hex) +[0m
    End Record : Len=1f4c0
    Data Read from g3ta124.hex--> Complete
    HEX = HITACHI H8_3062R
    ROM = HITACHI H8_3062R
    Now data transfering...0 1 2 3 4 --> Complete
    Now code updating...
```

这就是原厂播放程序选择区域码的画面，只能改五次使用方法很简单，安装完后，在观赏影片时直接启动这个程序，选定你要的区域码，然后让它去patch原厂的播放程序，位置如下图所示，然后保存，按下右上方那个向下的箭头即可播放。

```
D:\P114>upg4a /3 g3ta124.hex
+[2J
    Now running MS-DOS Ver.7.10+[0m+[2J
     DVD-114/DVD-104S/DVD-A04S Firmware Update Program
     ----- UPG4A.EXE Ver.2.00A
     Now IDE Drive Checking...
    Vender Name       : PIONEER
    Product inquiry   : DVD-ROM DVD-114
    Revision Number   : 1.10
    Revision Date     : 1999/08/04
    Now update mode setup executing... --> Complete
    Now rom executing... --> Complete
    Now update hexa file loading... (g3ta124.hex) +[0m
    End Record : Len=1f4c0
    Data Read from g3ta124.hex--> Complete
    HEX = HITACHI H8_3062R
    ROM = HITACHI H8_3062R
    Now data transfering...0 1 2 3 4 --> Complete
    Now code updating...
```

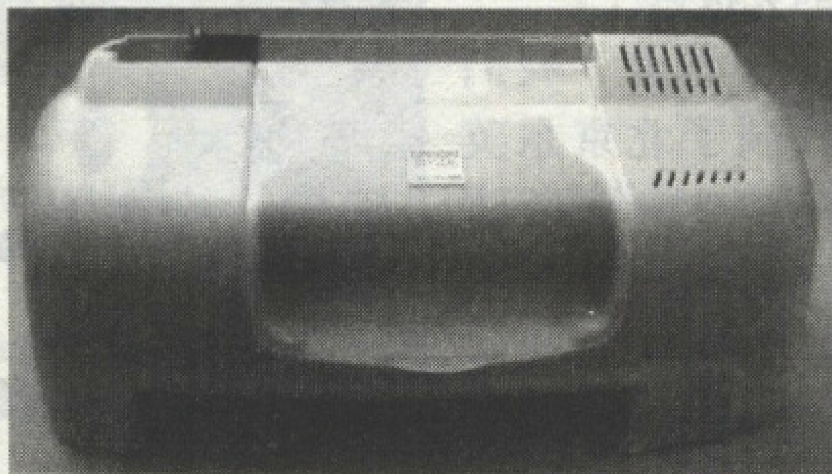
改造到此告一段落，你的DVD-ROM与解压卡已经能够不分区码，大小统吃了。不过，最后还要提醒大家，改造过程中一定要胆大心细啊！





## 打印机：EPSON STYLUS COLOR 480

EPSON公司最近推出了两款家用型喷墨打印机，分别是EPSON STYLUS COLOR 480和EPSON STYLUS COLOR 670，旨在为家庭办公/娱乐提供低价位的解决方案。不久前，我们收到了EPSON送测的EPSON STYLUS COLOR 480打印机，它是一款双墨盒四色家用打印机。外壳采用半透明塑料材质，外形轻巧可人。



为改善家用打印常见的颗粒感，EPSON STYLUS COLOR 480采用了7微微升超精微墨滴（1微微升＝$1\times10^{-12}$升），直径小于发丝的四分之一，打印可再现丰富的颜色层次，画面细腻平滑，令影像质感获得更好的表现。

此款打印机的打印分辨率为720 dpi×720 dpi，EPSON专利的快干墨水能迅速渗透进纸张纤维，墨点不会出现毛边。同时融合了为普通打印开发的色彩优化技术，令打印效果生动逼真。

安装过程异常简单，同时因为整个打印机上没有一个按钮，一切均自动开启/关闭，即使第一次使用打印机的用户也能在极短时间内掌握使用技巧。与以往任何一款EPSON打印机一样，驱动程序安装完后，会在任务栏内自动添加“打印机状态监视器”，向用户随时显示打印机工作情况及剩余墨水容量。值得一提的是PhotoEnhance4图像增强功能，它包括标准、硬色调、鲜明、棕褐色和单色五种色调调节设置以及锐化、布纹、羊皮纸和柔焦镜四种效果设置，充分发挥你的想象力。随驱动光盘附送的Adobe ActiveShare图形编辑、处理软件，易用性很强，可对各种不同来源的图片进行编辑并自定义打印。

EPSON公司在COLOR 480打印机中首次提供了联机电子支持——E-Support，使用中出现的问题可在最短时间内以最快速度解决，当然，前提是你已联上互联网。

我们测试的系统为PentiumⅢ-600E，ABIT BE6-Ⅱ主板，256 MB内存，使用驱动光盘中附带的Adobe ActiveShare软件的内置图片进行测试，分别使用普通打印纸（默认打印效果）、普通打印纸（优化打印效果）、照片打印纸（照片打印效果）进行打印测试。图为使用数码相机，2倍焦距放大后拍摄的对比效果，顺序如上所述。经比对，照片打印纸上的打印效果与显示器屏幕上的输出效果最接近（当然，由于对比度、亮度等设置的差异，两者效果不可能完全一致。），色彩饱满程度和还原效果都令人满意。但使用照片打印纸配合照片打印效果进行打印时，速度比较慢，对墨水的消耗也较大。使用单色打印纯黑A4幅文本时，打印速度明显加快，每张平均15-20秒左右，打印效果也令人满意。

打印机日常维护的工作可参考EPSON随机附带的使用手册，经试验，更换墨盒及清洗打印喷头等工作比较容易。

下为此款打印机产品规格：

| 打印机类型 | |
|---|---|
| 打印方法 | 喷墨（微压电打印技术） |
| 喷头配置 | 48喷嘴（黑色）<br>15个喷嘴（青色、洋红色、黄色） |
| 打印方向 | 双向逻辑查找 |
| 打印速度 | |
| A4幅面黑色文本（MEMO） | 大约每分钟4页（经济模块） |
| A4幅面彩色文本（MEMO） | 大约每分钟2.6页（经济模块） |
| A4幅面图文混合 | 大约每分钟1.1页（360dpi） |
| A4幅面全页彩色 | 大约每分钟0.4页（360dpi） |
| A4幅面图片 | 每幅照片585秒（精细模式） |
| 分辨率 | 最高720dpi×720dpi |
| 输入缓冲器 | 32 Kbyte |
| 接口 | Centronics-type 8位并行接口<br>（IEEE-1284兼容模块） |

此款打印机凭借其出色的性能，低廉的价格必将受到家庭用户的青睐。美中不足的是部分地区产品包装内不含打印机并行接口线，这将会给初次接触打印机的用户带来小麻烦。

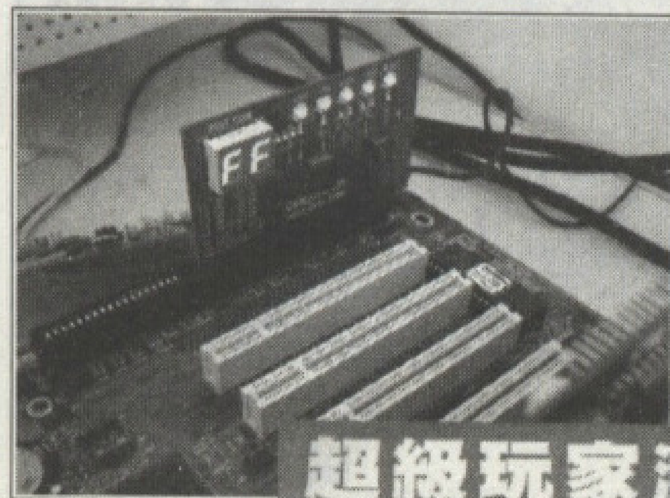
## 多功能扩展卡：超级玩家测试卡（POST CARD）

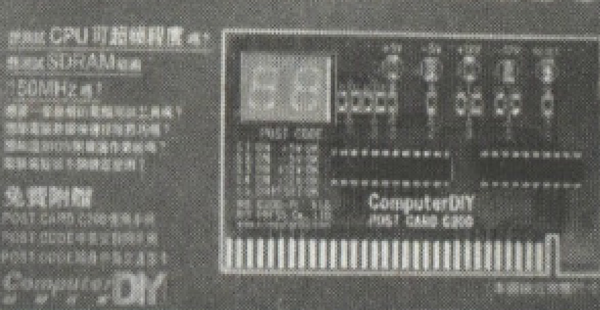
大家一定听说过DEBUG卡，通常硬件厂商用它来侦测、分析硬件故障或冲突。而如MSI（微星）6199系列等主板也率先集成了LED侦错指示灯，工作原理与DEBUG卡基本相同。但这意味着如果你想让自己的主板拥有自动侦错功能，只能祈求当初选购时已有先见之明或升级新的主板，众多DIY玩家中仍以“抱憾”者居多。终于，讯怡科技为我们带来了比主板保镖/LED侦错指示灯功能更强大，比专业DEBUG卡更便宜的“超级玩家测试卡”。

XINPINCHPING 新品初评

此卡拥有几乎所有集成自动侦错设置的主板的先进功能，并且更胜一筹。由于定位于普通玩家，它省略了专业DEBUG卡上一些复杂的功能，如Dual port

（双面接口，即上下两面接口分别为ISA和PCI）、自动重启、外接显示LED、Step by Step trace（步步跟踪）等，不要太贪心哦！它的售价只是专业DEBUG卡的一个零头。






其实它的主要功能是基于POST的。POST是“Power On Self Test”的缩写，是指电脑通电开启后自我检测的过程。检测对象包括主板CMOS、CPU、内存、IDE或SCSI设备等。通过这块小小的扩展卡你可获知一些平时不曾留意或无法留意的启动细节，它最主要的功能是检测启动过程中途径设备是否正常工作。

此卡PCB板为柔和的蓝色，板上印有白色字体的功能提示和产品型号。基于降低成本并广泛适用于286至K7 CPU全系列主板，为用户节省一个PCI插槽的目的，此款POST卡采用了8位ISA界面设计。虽使用ISA接口，但除无法校验PCI相关信息和3.3伏电压外，在包括速度等其他方面则毫不逊色于PCI接口卡。POST卡使用七位数码管显示两个字母或数字标识PC的自检状态，在PC的操作系统引导工作完成前，数位显示总处于变化状态。一旦停住，便可通过查阅厚而详细的使用手册获知究竟哪里出了问题。由于采用8位ISA接口，为避免用户安装错误，“金手指”（接口处）旁边有小段挡板。

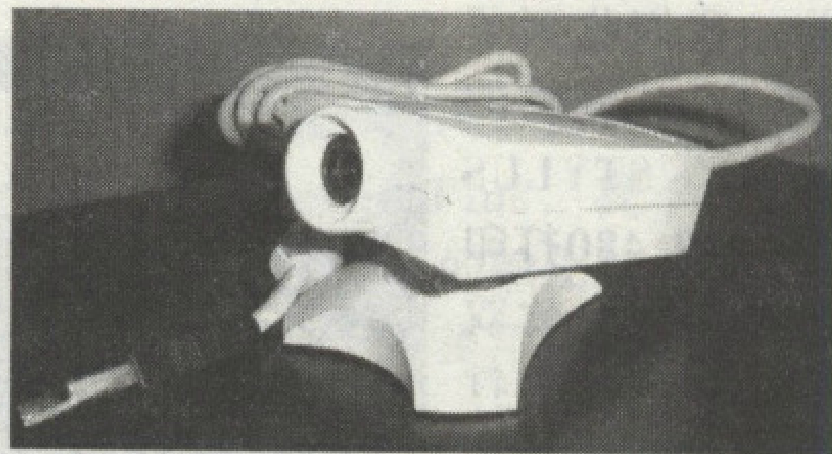
以前，我们在超频后出现黑屏现象时、无法确定内存、AGP显卡或IDE设备到底哪里出了问题。只好凭自己的经验插这个拔那个，结果也许还是徒劳。现在，只需看看POST卡上的参数即可。若显示FF，那么十有八九是CPU出了问题，若是C1就该检查一下内存是否插好。拥有POST卡，即使“菜鸟”级玩家也可“无师自通”。对于“和时间赛跑的人”（如IT业者，PC销售商）来说，POST卡更将成为他们的好帮手，节省宝贵时间、解决棘手问题全靠它了。

除数码管外，卡上还有五组电压即+5V、-5V、+12V、-12V、RESET监测。全部使用高端SMD LED显示。由于SMD LED的颜色各不相同，用户可以轻松区分。平时不被人重视的电压监测功能，有时也会派上大用场。由于-5V、-12V的电压值在PC组件中极少用到，新攒的或使用已久的PC的电源，其-5V和-12V的输出功能可能已经损坏，平时虽相安无事，出了问题却会让你头疼。

“超级玩家测试卡”只有9.5×6 cm大小，包装内有“POST CODE中英文对照手册”和“POST CARD使用手册”，便于查阅和掌握，质保期为一年。我们有理由相信，它不久将成为DIY玩家的“新宠”。

## 摄像头：网眼2000B

互联网丰富了e时代人们的生活，但大家常相隔两地难与好友相见，不过随着网络摄像头的脱颖而出，沟通真的无极限了。



日前，我们收到了北京东英科技发展有限公司出品送测的最新产品——网眼2000B摄像头。它采用最新一代CMOS感光芯片，色彩表现力极佳，可比拟采用CCD感光芯片的摄像头；CIF(352×288)格式帧率可达30fps，可以达到真正的实时视频捕获；其更具完善的自动亮度、白平衡控制，为您提供色彩饱和度、对比度、边缘增强和伽马表等高级数码影像控制功能；并支持Video for Windows、Direct Media6.0视频设备最新标准，适用于各种视像软件；TWAIN标准兼容，提供640×480格式高清晰静止图像捕获模式；提供了多种视频和输出格式供选择。它具有：

*出色的拍照功能

专门为网眼2000B量身定制的拍照软件，使用起来得心应手。它能生成各种格式的文件，以满足不同用户的需求。对于企业来说，它能帮您轻松创建网页，制作产品的“幻灯片”介绍及各种证件卡片等。对家庭而言，用它可拍下精彩生活瞬间，可制作精美卡片及个人相册。

*轻松录制生活片段

网眼2000B使您轻松录制您的个人或家庭生活片段，并通过网眼所赠软件出色的压缩技术，将其保存在硬盘里。

*发送视频E-Mail

利用网眼2000B所赠的VIdeo-Mail软件，您可轻松录制视频文件，并发送给您的亲友。

*强大的可视电话功能

网眼2000B配置了世界领先的可视电话软件“Web-Tel”，使图像及声音传输同以往的软件相比有了重大突

视频服务软件评测表

| 软件名称 | Web-Tel | NetMeeting | VDO-Phone | I-Phone |
|---|---|---|---|---|
| 适用产品 | 网眼家族系列产品 | 所有网络摄像机 | 所有网络摄像机 | 所有网络摄像机 |
| 图像传输质量(可视电话点对点) | 非常清晰，无马赛克 | 质量较差，有马赛克 | 质量尚可，有马赛克 | 质量较差，有马赛克 |
| 图像传输速度(可视电话点对点) | 较快 | 慢 | 一般 | 慢 |
| 声音质量(可视电话点对点) | 无论是否与图像一起传输都非常流畅，清晰 | 与图像一起传输时效果差，并时断时续 | 与图像一起传输时效果一般，并时断时续 | 与图像一起传输时效果差，并时断时续 |
| 图像传输质量(因特网) | 非常清晰，无马赛克 | 质量较差，有马赛克 | 质量尚可，有马赛克 | 质量较差，有马赛克 |
| 图像传输速度(因特网) | 较快 | 慢 | 慢 | 慢 |
| 声音质量(因特网) | 无论是否与图像一起传输都非常流畅，清晰 | 与图像一起传输时效果差，并时断时续 | 与图像一起传输时效果差，并时断时续 | 与图像一起传输时效果差，并时断时续 |
| 可视电话数据压缩类软件 | 是 | 是 | 是 | 否 |
| 视频目录服务器软件 | 是 | 是 | 是 | 是 |
| 软件技术在业界的地位 | 领先 | 落后 | 落后 | 落后 |

破。图像传输更快，并完全消除了马赛克。声音传输不仅没有回音，而且更清晰。网眼家族的良好的视频传输使用户能更好的与客户沟通，与远方的亲朋好友叙叙相思之情。

技术参数：

图像传感器：30万像素CMOS

视像解像度：640×480

输出格式：RGB24、YUV12和JPGL

输出接口：USB接口

帧率：CIF格式30帧/秒，VGA格式10～15帧/秒

最小照明度：10Lux

调焦范围20mm至极远

摄像头控制：色彩饱和度、对比度、边缘增强和伽马表可调

白平衡：自动、手动

增益控制：自动、手动

曝光控制：在范围22000:1内自动调整

压缩：摄像头硬件压缩大于5:1

闪烁控制：50Hz或60Hz

视野深度：50毫米到无限远

兼容性：遵守USB标准1.0,即插即用和自动电源控制

软件兼容性：TWAIN驱动程序、Win98和Windows2000

功耗：1.7W

外形尺寸：85mm×51mm×44mm

重量：约210克

系统要求：

★Pentium 166以上100%兼容机型

★最少32M RAM

★2D/3D显卡，最少4M RAM，支持16bit以上色彩显示

★4倍速或以上CDROM

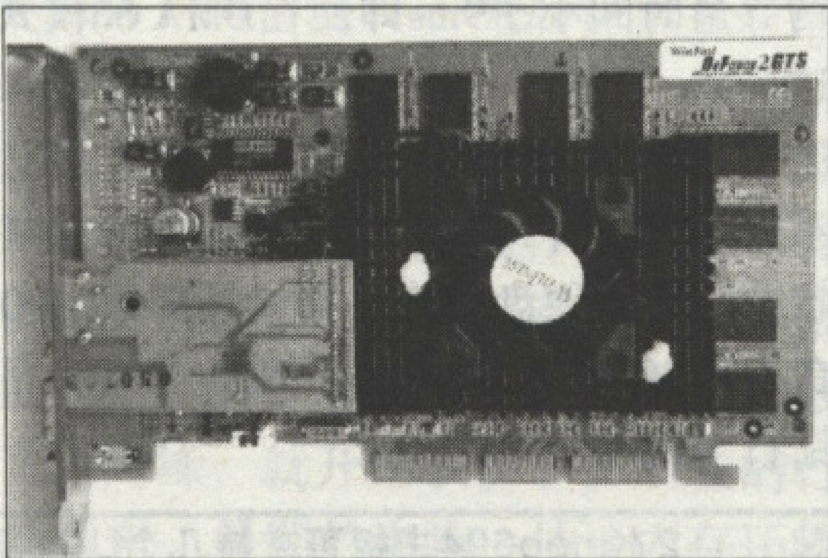
★1个可用USB接口

★Windows98,Windows2000

★100MB以上容量硬盘

## 显卡：Leadtek GeForce2 GTS

"丽台科技Leadtek GeForce2 GTS领先全球率先登场"早已不再是新闻，日前，我们终于收到了他们送测的GeForce2 GTS（64MB DDR-RAM版本）显卡。恐怕这也是全球首块配备64MB DDR显存的GTS显示卡，基于nVIDIA公司最新的GeForce2 GTS(nv15)图形处理器，除采用第二代T&L处理引擎外，最引人注目的是其超过1 Giga Texel/s的像素填充率（这也是GTS—Giga Texel Shading的名称由来），这意味着玩家可随心所欲地驰骋在Hardcore游戏中，显示卡的"瓶颈"效应？忘了吧。下面我们来看看nVIDIA GeForce2 GTS的技术特性。



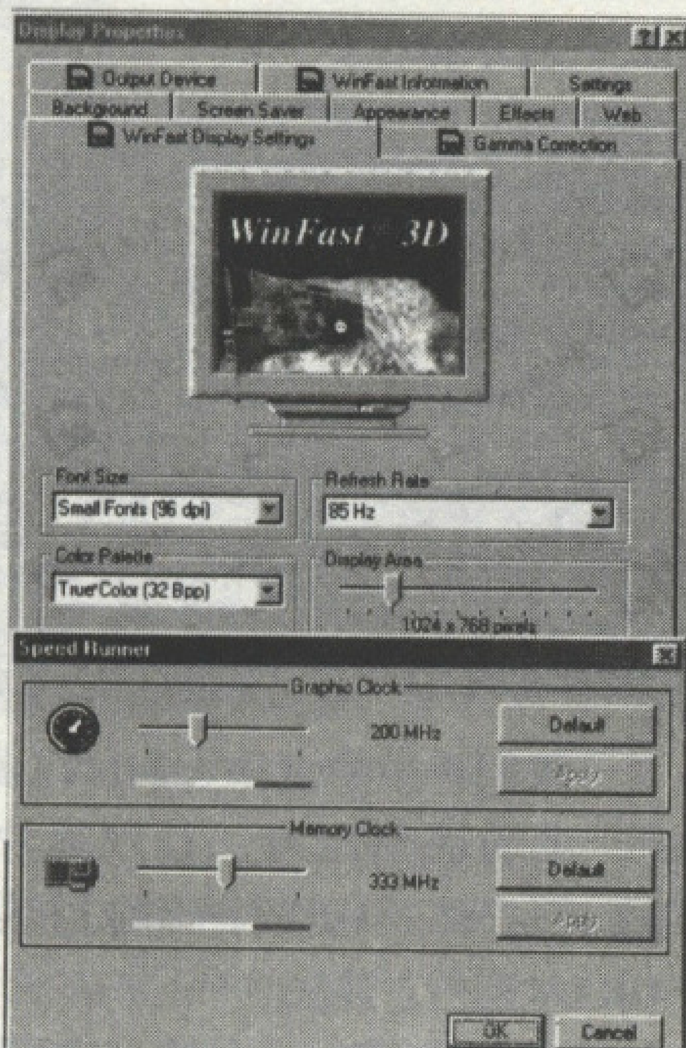
| | GeForce2 GTS | GeForce 256 |
|---|---|---|
| 像素填充率 | 1.6 G/s | 480 M/s |
| 几何转换及光照能力 | 2500万多边形/秒 | 1500万多边形/秒 |
| 图形处理器工作频率 | 200 MHz | 120 MHz |
| 显存类型 | 32 MB-64 MB 166 MHz DDR-RAM | 32 MB-64 MB 150 MHz SDR/DDR-RAM |
| 显存带宽 | 5.3 GB/s | 2.656 GB/s(SDR)/4.8 GB/s(DDR) |
| 渲染通道 | 4通道/单周期渲染双纹理单元 | 4通道/单周期渲染单纹理单元 |
| 制造工艺 | 0.18微米 | 0.25微米 |
| FSAA（全景抗锯齿）/Motion Blur（动态模糊） | 支持 | 支持 |

我们手中的这块Leadtek GeForce2 GTS采用黄色PCB板，主动散热风扇，其散热片比早期产品，Leadtek GeForce256 DDR的铝合金散热片要大很多。单面DDR-SDRAM显存（速度为6ns），每片容量为8 MB，共8片构成64 MB的总容量。信号输出方面，除标准15针显示器接口外还有S-Video视频输出接口（利用板载子卡实现）。

我们的测试平台为PentiumⅢ-600E，Aopen AX6BC ProⅡ千禧年版，256 MB PC133樵风金条内存，钻石十代60GB硬盘，为了便于比较，我们同时使用了Leadtek GeForce256 DDR(32MB-SGRAM)和Leadtek GeForce2 GTS

| ZD 3DWinbench 2000(Ver 1.0) | | |
|---|---|---|
| | GeForce DDR | GTS |
| 3DWinMark 2000 | 71.7 | 89.1 |
| 3DMark 2000(Ver 1.0) 1280x1024x32-bit;24-bit Z-buffer;Triple;Hardware T&L | | |
| | GeForce DDR | GTS |
| 3Dmark | 2384 | 2881 |
| 混合通道像素填充率 (M Texels/s) | 392.5 | 523.0 |
| 多边形生成率(K Triangles/s) | | |
| 单光源 | 5555 | 6416 |
| 4光源 | 3039 | 4520 |
| 8光源 | 1697 | 2681 |
| 32 MB纹理渲染速度(FPS) | 97 | 109.1 |
| 64 MB纹理渲染速度(FPS) | 56.4 | 101.7 |
| Quake Ⅲ Arena(Ver 1.16n) 所有细节设置均最高，测试结果单位为FPS | | |
| | GeForce DDR | GTS |
| 1024x768x16-bit | 69.3 | 91.6 |
| 1024x768x32-bit | 54.3 | 68.6 |
| 1280x1024x16-bit | 44.9 | 67.7 |
| 1280x1024x32-bit | 31.8 | 40.6 |
| 1600x1200x16-bit | 30.6 | 48 |
| 1600x1200x16-bit | 21.2 | 26.3 |

DDR(64MB-SDRAM)两块显卡进行测试（显卡驱动程序为nVIDIA官方“雷管”驱动第二版）。操作系统为Windows 98 SE英文版，安装DirectX 7.0a英文版。（为减少因本地显存容量不同对测试结果的影响，BIOS中AGP纹理容量设置为128 MB。）测试结果如表。



通过测试，我们看到GTS凭借其全新的T&L引擎，强大的渲染和像素填充能力领先GeForce256很多。Quake Ⅲ中，即使在1600x1200的超高分辨率/细节设置下，GTS也跑出了48 FPS的好成绩，这证明它有能力胜任目前几乎所有的Hardcore游戏。至于64 MB大容量显存，在3DMark 2000中的64 MB纹理渲染速度中优势明显，尽管目前的3D游戏很少用到数十MB的大纹理材质，但率先响应发展趋势的做法显然将会收到欢迎。

后来，我们安装并试用了Leadtek自己的驱动程序，界面友好且便于调节。

对于永不知足的骨灰级玩家，它甚至内置了显示卡“时钟/显存频率”超频程序，由于某种原因我们没做这方面的尝试，但提醒大家，在超频时最好关闭AGP Side-Band-Address即SBA选项，这有助于你“创下佳绩”。

总的来说，Leadtek GeForce2 GTS是一款性能出众的显示卡，它能满足人们应用中的各种不同需求，让玩家在最新的游戏中有最身临其境的感觉。美中不足的是，目前此款显示卡的售价过高，购买时应理智。

## 硬盘：DiamondMax 60

著名硬盘厂商Maxtor（迈拓）于5月发布了他们的最新一代硬盘（即钻石十代），DiamondMax 60和DiamondMax VL30。它们均为单碟容量15.3GB，马达转速为5400 RPM的产品。此次送测的是DiamondMax 60系列硬盘，型号为96147U8，容量达60GB。



最具新意的是，钻石十代硬盘除支持目前广为流行的ATA 33/66传输模式外，还将支持最新问世的ATA 100标准（型号为XXXXXHX的硬盘将直接支持UDMA 100模式，如91023H2；其他型号的钻石十代硬盘则可通过软件升级的方式支持UDMA 100模式。）。这意味着用户不必多花钱也将拥有接近100MB/s的数据传输率。

大容量的钻石十代硬盘完全可以满足视频编辑或音乐创作者的存储之需。它的性能与“同胞兄弟”，马达转速为7200 RPM的金钻四代已经很接近了。它配备了2MB 100MHz SDRAM的buffer，在ATA 66的配合下，确保数据的高速传输。与“前辈”们一样，它采用了DualWave双处理器设计，同时融合了ShockBlock、MaxSafe等先进的专利技术，将盘体受震（包括强烈震动）后的损伤降低到最低限度，最大程度确保数据的安全性。

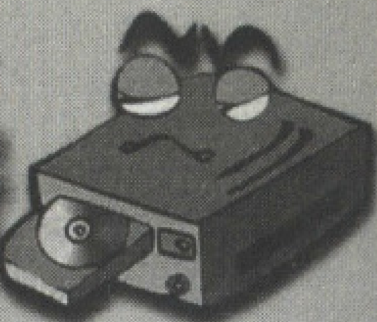
使用中，我们发现这块硬盘异常安静，在开放（无机箱）环境中有如此表现是很难得的，这得益于独特的Maxtor Silent Store静音技术。我们得知，这种静噪技术使硬盘可选择两种不同的工作状态：性能模式（performance mode），可以充分发挥硬盘的最大潜能；静音模式，这时硬盘的工作噪音得以控制，但是以牺牲性能为代价。工作状态由厂商预设，用以满足不同的用户需求。同时，它的发热量之低也让我们吃惊，在连续运行高强度的数据交换测试时，它仍保持着刚开机时的温度。

我们的测试平台为Pentium Ⅲ-600E，Aopen AX6BC Pro Ⅱ千禧年版，256MB PC133樵风金条，同时另配Iwill UDMA 66控制卡（HighPoint 366控制芯片）进行UDMA 66模式的测试。操作系统采用Windows 98 SE(222A)英文版。测试结果如下：

| ZD Winbench 99 (Ver 1.1) | | |
|---|---|---|
| | DMA 33 | DMA 66 |
| 磁盘传输率(kB/s) | | |
| Beginning | 25900 | 27800 |
| End | 27800 | 27800 |
| 磁盘寻道时间(ms) | 14.1 | 11.2 |
| CPU占用率(%) | 2.33 | 2.61 |
| 商业磁盘WinMark 99 | 4280 | 6740 |
| 高端磁盘WinMark 99 | 13600 | 16300 |

通过测试，我们看到DMA 33→DMA 66模式时，硬盘的传输率变化甚微，我们猜测这与送测的这块硬盘工作在“静音模式”，性能受到了限制有关。而Maxtor标称的平均寻道时间小于9ms即使在DMA 66模式下也未能实现，但这一点“延迟”对于普通应用的影响不大。CPU占用率方面，2%左右的结果实在值得欣喜，DualWave双处理器功不可没。当看到16300的高端磁盘WinMark得分时，我们不禁感叹这款硬盘的确具有追赶部分7200 RPM硬盘的实力。在进行PC升级的时候，不妨也考虑一下大容量、高性能的钻石十代硬盘吧。

2.Kinpo694主板可支持几个USB端口？（4个）



# 硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

## 中关村行情

### 行情分析

最近处理器市场可谓是扑朔迷离，Intel的价格涨涨跌跌，起伏不定，赛扬价格从跌到涨，然后又从涨到跌，众代理商和购买者都大有被Intel牵着鼻子走的感觉。按目前的形势来看，处理器的价格应当能够稍稍稳住几天.Intel公司官方宣布下调PⅢ高端的价格，压制了赛扬和PⅢ667以下CPU在双休日的上扬，赛扬和PⅢ价格的变化应当不会太大。不过往后可就不太好讲了，现今的处理器市场变化可谓多端，一天都有好几变的。AMD方面，市场里问的人还比较多，但购买量不是太大。而且还是和老的K7一样，采用CPU和主板相捆绑的方式销售，目前比较流行的是Duron 600＋MS-6340＝1830。不过，据称现在市面上的微星6340主板可都是走私过来，微星的大陆总代理捷元并没有把这款主板在大陆销售。

硬盘市场的行情可能看涨。村内人士表示，到7月末将会出现IBM硬盘供货不足的情况，具体原因和香港的供货商供货不足有关。所以价格可能会有部分上涨，由于前一段时间各个品牌相互杀价杀得太凶，许多的硬盘代理希望能在装机的黄金时节有所收获。

受显存价格上涨影响，导致显卡成本上扬。但市场体现的情况是：普通及低档显卡价格略涨，而中高档显卡价格正逐步下调。原因是普通及低档显卡价格略涨是由于这类显卡价位较低，利润也较低，并且这类显卡基本上是靠低价位争取市场的，因而显存价格上涨必然导致成品显卡的涨价。从市场来看，涨幅在10元、20元。而中高档显卡价格逐步下调是由于这类显卡价位较高，利润也高一些。从利润角度来看，其价格有下调的空间。由于近期众多显卡新品将上市，那么现有产品价格必然下调，这样才能加快现有产品的出货量，并为新品的出货作好准备。

在许多人的殷殷期盼下，内存总算是涨了。由于几家内存芯片厂商的联合控制产量，内存价格也算得上是脱贫了——几天工夫上扬了100块，有人预言价格还会涨。不过，也是由于淡季的原因，应者寥寥。最高到了64M卖590元的高峰，就开始跌价了。现在的行情是550元，但总体看来，暑期的来临，估计内存还将迎来下一个更高峰。

### 新品时报

最近华硕的A7V主板将出现在市面上，该主板采用462pin的Socket A处理器插槽，可支持AMD新款200MHz系统总线频率的Duron及Athlon (Thunderbird)处理器。由于采用威盛由VT8363(KT133)北桥芯片以及82C686A(686A)超级南桥芯片所组合成的KT133芯片组，因此可支持Ultra ATA/66硬盘格式、4倍速AGP，以及4组USB的使用。不过，由于华硕已经在A7V主板上加入Ultra ATA/100硬盘格式控制芯片，并分别支持x Ultra ATA/66及Ultra ATA/100硬盘格式，因此，A7V主板除了可支持Ultra ATA/33/66等硬盘格式外，可支持Ultra ATA/100硬盘格式，是目前少数几款可支持Ultra ATA/100硬盘格式的KT133主板。华硕公司表示，A7V主板已确定在7月底或8月初交由经销商负责销售，建议售价目前还仍未正式确定，不过，由于已加入支持Ultra ATA/100硬盘格式的控制芯片，因此售价预期会比现有K7V主板略高一些。

近日西部数据WD公司正式推出新一代5 400转硬盘——Rhino。单碟容量15.3GB，共有15.3GB、22.6GB、30.7GB与45GB 4款，缓存高达2MB。而目前市面上主流的5 400转硬盘的缓存多为512KB。Rhino系列支持Ultra ATA/66接口，最大外部传输速度66.6MB/s，平均寻道时间为9.5ms。WD硬盘内建的微处理器具有定时数据检查的功能。这种名为DATA LIFEGUARD的功能只要开机时间累计达8小时，硬盘即会自动进行检测，如果发现某扇区的数据有问题，硬盘即会自动将该扇区的数据备份到其它地方，并将该扇区隔离。这项工作由硬盘的微处理执行，因此操作中不会占用系统资源。

——本刊记者

## 各地行情

### 长沙

近日CPU市场继续回落，少量PⅢ500/550报价1210/1340元，PⅢ550报价1490/1550元，赛扬Ⅱ533/566报价 870/845元，PⅢ700以上长沙目前没货。K7-550/600报价930/1110元，K7-650/700报价1270/1420元。

内存市场走低，HY64M由595元下调到585元，还有一种号称是Micron的PC100 64M条575元。硬盘连连降价，金钻4代20G报价1180元，酷鱼2代20G报价1250元，15G报价1020元。

由于新卡还未上市，显卡市场在长沙的变化这一

周十分平稳，各种品牌的TNT2价格没什么变化，小影霸TNT2各有20元的上涨。这是极不正常的现象，因为GTS MX马上要上市，它的性能定位是在Geforce 256以上，价格定位是在它以下。到时候TNT2 Ultra，Geforce不知如何生存。

光驱市场价格日趋合理，40X SONY光驱价格只要360元，SONY 6速DVD只要750元，价格相差一部以上，看来CDROM市场还可延续一段时间。刻录机市场价格还是高高在上，LG的4XCD-RW要价1900元，SONY 140E-B的4XCD-RW要价2280元。

**郑州**

郑州市场目前最热门的新闻当属AMD的Duron和ThunderdBrid到货，不过只有600MHz和700MHz两种频率，而且只和微星K7T-PRO主板套卖，Duron套装报价1950元，ThunderdBrid套装报价2680元。

现在市场里热销的是采用VIA133A芯片组的主板，各大厂商都出了这一型号的主板，价格都在900元左右，不管是上赛扬、赛扬Ⅱ、还是上PⅢ,商家都极力推荐这种主板，但要注意其兼容性。

下面来说说内存。HY64/128M报价610/1220元，报价最贵的是Kingmax内存，64/128M为 750/1500元。内存最近行情不会有回落的可能，随着暑假装机热的到来，价格肯定会有所上扬。

相比内存，硬盘就让大家高兴了。金钻4代15.3G/20.4G报价990/1180元；酷鱼2代20.4G报价1160元；昆腾LM15.3G/20.4G报价1000/1180元，稍低端一些的LB15G/20.4报价780/910元。

**上海**

本周CPU行情有一些跌幅，主要是赛扬Ⅱ566的价格到了900元线下，约870元左右；普通赛扬还是C433性价比最可接受，报价680元。AMD新款Duron 600MHz上市后，购买者相当积极，主要因为配合新上市的技嘉KT133主板的套件仅售1800元，性能也基本与目前一流看齐。

每年的夏天，为CPU降温都是一个很好的话题，也是一个不错的商机。现在市场上又有了一款采用半导体制冷片+大散热片+大风扇+温控电路的一体化产品，用于Socket的CPU，体积基本等同于普通风扇+散热片，其特点在于可在温控电路感应到温度上升到一定程度后接通半导体制冷片工作，同时也很好地解决了半导体制冷片与普通散热片的整合问题。由于采用5V的低电压，所以10W的功率对电源要求并不是很高，售价180元。

目前市场内主流内存的价格持续上扬，64M / KINGMAX报价为660，128M的居然到了1380元。

**深圳**

Intel 650以上的Slot1 CPU现在市场上没什么货，现最高主频为PⅢ600EB，散片价格为1640元，盒装价格为1820元。由于Intel现在全面向370结构转变，Slot1 CPU已全部停产，目前市场上有的货都是以前的存货，特别是高频CPU。赛扬CPU价格全线反弹，C 433/466/500/533的市场价格分别为695/765/815/850元，平均涨幅在10元左右。

内存价格涨跌不一，宏基32M SD/64M-7 PC100/128M-7 PC100/64M-7 PC133/128M-7 PC133的价格分别为310/615/1230/645/1290元。Kingmax 64M-7 PC133/128M-7 PC133的价格为650、1300元，跌了5到10元。

钻石10代硬盘已经上市，钻石9代10.2G已停产。现在钻石10代硬盘已全面上市，单碟容量为15G，最小容量为15G，目前只有15G和30G，市场价格为780、1390元。金钻四代现只有15G有货，价格为1020元。钻石9代10.2G现已停产，市场上已没什么货了。

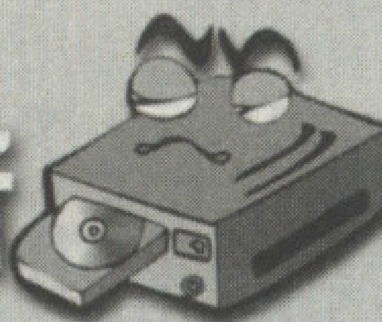
Intel自从推出810、820芯片失败后，给人感觉好像一蹶不振。前一段时间Intel发布了815芯片，据说此芯片的功能相当不错，但到目前为止还没看到这样的主板。直到这两天，才传出Intel的第一款815E芯片的主板华硕CUSL2近两日在深圳上市。

**杭州**

本周赛扬的价格基本持平。现在C 433/466/500/533为695/740/790/845元，赛扬Ⅱ533A缺货，赛扬Ⅱ566为900元。目前赛扬Ⅱ供货仍然不足。PⅢ的售价有几十元的降幅，Slot1接口带512K缓存的PⅢ500/533为1450/1500元，550E缺货，650E/667EB为1700/1680元。现在Intel在主推它的高主频CPU，所以667EB的价格比650E还便宜20元。1GHz的K7终于在杭州能够买到了，售价为8300元。这可是目前能买到的最高端的CPU了。

内存条继续上涨，每到周末会再贵上几十元。HY-7J的64/128M为625/1250元；KingmaxPC-133的64/128M为690/1370元。

硬盘的价格比较乱。小容量的硬盘由于奇货可居而开始上涨，与此相反大容量的硬盘还是有所下降。昆腾火球Lct7.5/15/20.4G为700/810/910元，火球LM15/20G为1050/1260元。西捷的酷鱼2代有相当大的降幅，酷鱼2代10.2/15.3/20.4/30.6G为910/1030/1230/1630元。IBM的硬盘降幅近百元，其中IBM 75GP（7200转，2M）15/20/30/45G为1100/1620/1850/2900元。



| 中关村配件参考价格 单位：人民币（元） | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | PⅢ800 | Socket370 盒装 | 3600 |
| | PⅢ600EB | Socket370 盒装 | 1680 |
| | PⅢ550E | 512K 散装 | 1500 |
| | 赛扬Ⅱ566 | Socket370 散装 0.18 微米 | 880 |
| | 赛扬 466 | Socket370 散装 | 750 |
| | 赛扬 433 | Socket370 散装 | 730 |
| | AMD Athlon 700 | 散装 | 1460 |
| | AMD Athlon 600 | 盒装 | 1110 |
| 硬盘 | 希捷 ST310210A | 10.2G 酷鱼Ⅱ代 | 810 |
| | 希捷 ST320420A | 20.4G 酷鱼Ⅱ代 | 1100 |
| | 昆腾 15.0G | 火球LM系列 7200rpm | 980 |
| | 昆腾 20.4G | 火球LM系列 7200rpm | 1180 |
| | 迈拓 15G | 钻石10代 5400rpm | 760 |
| | 西部数据 20.5G | 5400rpm DMA66 | 910 |
| | IBM 20G | 腾龙Ⅱ代 5400rpm 2M缓存 DMA66 | 960 |
| 显卡 | 小精灵 RIVA TNT2 V16 | TNT2 VANTA显示芯片 16MB | 450 |
| | 小精灵 M32 | TNT2 M64显示芯片 32MB | 610 |
| | 华硕 AGP-V3800TNT | nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB | 780 |
| | 华硕 AGP-V6600 | GeFroce 256 AGP4X 32M | 1780 |
| | 丽台 GeForce 256-DDR | 32M DDR | 2150 |
| | 爱尔莎 影雷者 GTS | GeForce2 GTS.DDR显存 | 3200 |
| 主板 | 磐英 EP-7KXA | VIA KX133 芯片 | 850 |
| | 技嘉 GA-BX2000 | 440BX 主频133*9.5 | 960 |
| | 技嘉 GA-7ZM | KT133芯片 | 1010 |
| | 华硕 K7M-RW | Slot A 支持AMD Athlon | 910 |
| | 华硕 CUBX | Intel 440BX | 1120 |
| | 升技 BE6-Ⅱ | 440BX DMA66 | 1060 |
| 内存 | 现代 HY-32M | PC100 | 315 |
| | 现代 HY-64M | PC100 | 610 |
| | 现代 HY-128M | PC133 | 1260 |
| | Kingmax 64M | PC133 | 660 |
| | Kingmax 128M | PC133 | 1310 |
| 声卡 | 花王 SV550 | YAMAHA OPL5-DS-1芯片 | 120 |
| | 帝盟 MonsterSound MX300 | PCI 2.1 64复音硬波表 | 580 |
| | Sound Blaster Live! Digital | 数码版 64硬件复音 | 610 |
| | Sound Blaster Live! | 创新 SB Live! | 1380 |
| 显示器 | LG 775FT | LG未来窗 17英寸 0.24点距 | 3150 |
| | LG 795FT-PLUS | LG未来窗 17英寸 0.24点距 | 3980 |
| | Acer 57c | 15英寸 细颈平面直角 | 1450 |
| | ViewSonic PF775 | 17英寸 0.25点距 | 4300 |
| | PHILIPS107G | 短颈显像管 TCO 99 | 2250 |
| | PHILIPS105A | 1280×1024自动扫描 | 1520 |
| | PHILIPS105S | 短颈显像管 TCO 99 | 1310 |
| 光驱 | 大白鲨 44X | 全钢机芯 | 315 |
| | 华硕 50X | 50X | 460 |
| | 宏基 40X | 40x | 420 |
| 外设 | Canon BJC-1000SP | 喷墨打印机 A4幅面 720DPI | 690 |
| | EPSON Stylus Color670 | 喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印 | 1510 |
| | MICROTEK C6 | 36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口 | 690 |
| | 紫光 Uniscan 5C+ | 30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD | 790 |
| | SONY F55E | 数码像机 211万像素CCD 解像度高达UXGA水平（1600×1200像素） | 5900 |

# 驱动热报

QUDONGREBAO

**S3**

2000年7月15日，S3发布了Savage 4显卡的最新驱动5.12.01.8010-8.40.01版For Win2000。建议用户更新。

**MGA**

2000年7月14日，MGA发布了Matrox Powerdisk（G400/G400 MAX显卡驱动工具包）最新5.10 Beta修正版For Win2000。此版驱动是Windows 2000认证驱动，某些Millennium G400 32 MB板型可能不适用于这款驱动。

**创新（Creative）**

2000年7月12日，创新发布了Creative SB Live！声卡最新LiveWare！3.0正式下载版For Win2000。至此创新终于正式发布了LIVEWARE！3.0的For Win2000版本，推荐用户下载更新。

**英特尔（Intel）**

2000年7月12日，Intel发布了Intel i740显卡公板最新驱动5.1.00.1404版For Win2000。推荐用户更新。

**nVIDIA**

2000年7月8日，nVIDIA发布了TNT/TNT2/GeForce256/GeForce2 GTS显卡公板最新驱动5.32版For WinNT4。推荐用户更新。

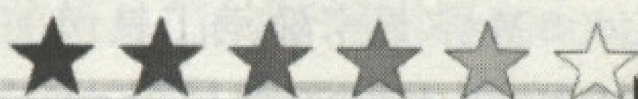
**罗技（Logitech）**

2000年7月8日，罗技发布了罗技全系列鼠标最新驱动9.10 build 78多语言版For Win9x/NT4/2000。此驱动包括进一步开发的WebWheel程序，以及新的Easy Double Click功能，这是多语言版本(包括简体中文)！罗技鼠标的驱动和应用软件可以使用在其他品牌的鼠标上！

**本栏目信息由本刊记和小能在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年7月15日）。**

**所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第9期\DRV\下。**

# “最后一公里”的努力



本刊记者

### 前因

所谓“最后一公里”最早是指电信服务商在公用模拟电话通信网建设中接入工程的入户接入部分，后来在Internet网络建设中被引用，用于表示用户到Internet网络的高速接入问题中Internet主干线到用户之间狭窄的信息通道所形成的进入网络的“瓶颈”。而因这个“瓶颈”形成的速度慢的问题一直困扰着相当一部分用户和Internet服务商。为解决这个问题在全世界有许多Internet问题解决服务商都在为此而努力，而问题的根结就在于网络的接入。

现有的网络接入有多种实现途径，最常见的是电话线接入，还可以通过有线电视网接入、宽带线路接入、卫星接入等等。电话线接入之所以拥有最广泛的应用范围，关键在于电信系统的电话线路普及。但是这种类型的接入却有着几个极大的问题：

1.由于电话线路最大只支持64k的传输速率，加之用户又多，所以线路常常拥挤不堪，不堪重负，如同老牛拉破车。

2.电话线路是模拟线路，只能传送模拟信号。必须通过调制解调器来进行转换，这样一来变得很不稳定，就会出现通常的断线现象。

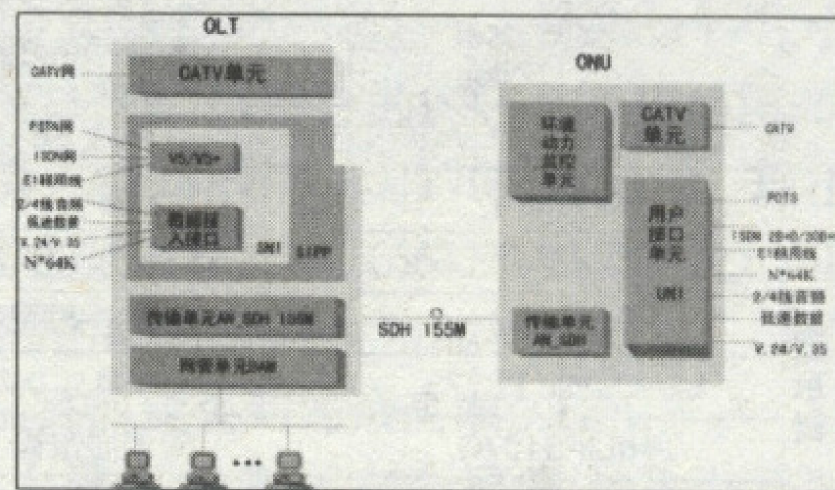
正是因为上述的原因，使得很多的Internet用户怨声载道。这个问题在我国显得尤为突出，我国Internet用户目前基本都通过电话线拨号上网，由于频带狭窄，不仅速度慢，而且费用高，有时连接一个站点或下载一个文件要等待数十分钟甚至几个小时，在网上获取等量信息所支付的费用是美国人的几十倍。所以，Internet对中国用户来说是“花钱网”，这极大地限制了中国用户的发展。但是由于我国的Internet事业发展起步较迟，原有的电信基础设施也较差，直到20世纪90年代末期我国才提出了进行“最后一公里”建设工程。

### 接入网

前面说到“最后一公里”的关键在于网络的接入，网络接入系统也称接入网。接入网早在80年代就已经存在，但是接入网一词却是近年出现的，人们对它的理解各不相同。国际电联关于接入网的框架建议（G.902）和我国的接入网体制规定并描述了接入网功能结构、接入类型、业务节点、网络管理接口等相关内容，从而为接入网下了一个较为公认的定义。根据G.902建议和我国的接入网体制，接入网是由业务节点接口（SNI）和相关用户网络接口（UNI）组成的，为传送电信业务提供所需承载能力的系统，经管理监控接口进行配置和管理。因此，接入网可由三个接口定义组成，即网络侧经由SNI与业务节点相连，用户侧由UNI与用户相连，管理方面则经管理监控接口与电信管理网（TMN）相连。

业务节点是提供业务的实体，可提供规定业务的业务节点有本地交换机、租用线业务节点或特定配置的点播电视和广播电视业务节点等。SNI是接入网和业务节点之间的接口，可分为支持单一接入的SNI和综合接入的SNI。支持单一接入的标准化接口主要有提供ISDN基本速率（2B+D）的V1接口和一次群速率（30B+D）的V3接口（主要指ISDN类型接口），支持综合业务接入的接口目前有V5接口，包括V5.1、V5.2接口（主要指DDN和ADSL类型接口）。

现有的接入网类型主要是电话线路、ISDN线路、有线电视线路、xDSL线路和DDN线路接入。前两种属于窄带接入方式，后三种同属宽带方式。“最后一公里”工程的最终结果就是要让所有的入户接入都使用宽带方式。在发达的欧美国家，这一目标已基本实现。其关键原因在于他们的电信基础投入大，设施较好，基本实现了光纤入户，也就是说基本在“最后一公里”实现了DDN接入。




### 中国接入网的努力

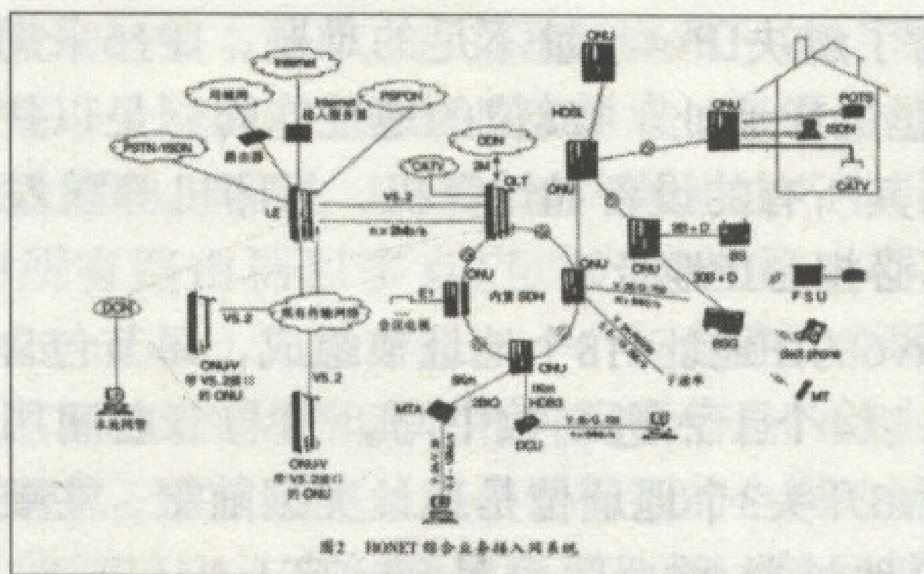
由于我国现有的电信基础设施较差，实现光纤入户还比较困难，但是如果最后一公里建设不成功就会直接影响到中国Internet事业的发展。鉴于这一点，中国国家科学院和国内的一些Internet服务商一直在研究

如何根据现有的中国线路来实现宽带的“最后一公里”。

资料1. 目前，我国有线电视网已覆盖了全国70%的城市和50%的国土面积，用户达8000万，收视人数已超过3亿，而且每年以500万户的速度递增。有线电视网的频带很宽，约为电话网的一万倍。然而，目前我国有线电视网只传送约30套电视节目，仅占用带宽约1/3，其余2/3带宽则闲置着，造成了极大的浪费。

1999年，由清华大学信息工程学院李衍达院士领导的信息网络研究小组经过近两年的开发，研究出了“宽带多媒体数据广播系统”，该系统充分利用了有线电视网络宽阔频带资源和高速传输能力，用有线电视网取代电话网作为多媒体数字信息通道接入因特网。

资料2. 1999年3月华为集团的HONET综合业务接入网获得信息产业部颁发的入网许可证，HONET是Home Optical Netwerk（家庭光纤网络）的缩写。HONET综合业务接入网系统具有电话、数据、视像三网合一的业务和功能，集光纤接入、无线接入（WLL）、铜缆接入（HDSL）于一体，能以星形、链形、树形、环形等灵活的方式组网。它在每个光纤网络单元ONU处可为用户同时提供电话接入业务（普通电话，投币电话，传真，CENTREX等），数据接入业务（窄带ISDN，DDN，E1租用线，子速率等）、2/4线音频专线（铁路专网）、视像接入业务（如CATV）等。如图。


图2 HONET综合业务接入网系统

资料3. 1999年年中，广州和深圳特区分别开通了ADSL的服务，开户费用为3900元，个人用户月租封底费用为：169A类250元/月；169B类420元/月。

资料4. 2000年6月，北京电信工程局与北京京信英华网络技术公司主办“互联网最后100米宽带接入电信解决方案展示会”，至此北京电信表示将积极推广ADSL、HomePNA等新技术，加快解决互联网宽带接入家庭的问题，为网民提供价格便宜、长期在线、轻松上网的实用环境。

资料5：2000年7月，南京“超级通信网络”建成并正式对社会开放。这项投资巨大的网络工程，使南京通过光纤全城互联，形成庞大的宽带多媒体网络，为百万市民带来全新的宽带多媒体通信体验，江苏省国民经济信息化进程也借此跨出了实质性的一步。

## 最后一公里的障碍

虽然我国在“最后一公里”的接入问题上做出了诸多的努力，但是进程仍旧十分缓慢。其问题在哪里？

记者从电信部门了解到，由于我国在Internet基础设施建设发展上起步较迟，对于新兴技术和市场前景了解和分析也不够深入，导致走了一些弯路。比如花了很大代价来推广ISDN，但是ISDN终是窄带接入技术已面临淘汰，所以用户不多，很难收回成本，造成短期内无法上马新的项目。

所以最初的电信在接入问题上的升级设想是：

1.首先让用户升级为带宽提升并不多的N-ISDN。

2.在适当的时候，面对CableModem的挑战，再升为ADSL。

但是由于各种竞争势力的出现，如：一直在讨论的有线电视系统是否能对用户提供Internet的服务问题的明朗化；我国即将加入世界贸易组织（WTO），中国电信市场将对外开对等等。所以一直到近一年时间里，电信部门在面临巨大竞争压力的情况下，才开始着手“最后一公里”工程方面工作，但是即使在这种情况下其进程仍旧不快，目前只有广东、上海的部分地区实现ADSL接入；北京、江苏、四川等地区在筹划中，别的地区仍旧没有什么明显的动静。

记者还从电信部门了解到，线路陈旧、工程量大等问题也限制着这一发展。国内很多线路都已铺架了相当长的时间，每年检修花费很多人力物力都忙不过来，更不要说更新宽带线路。即使利用现有线路实现接入改造其工程量之大也是无法估算的，所以只有慢慢地一点一点地改造。

除上述原因外在记者与电信部门的交流中，他们表示一些内地省份对于互联网缺乏认识、不关心、不了解互联网的潜在价值，支持太少。认为此种投入不能带动本省的经济发展及生产总值的增长，属于无用投资。所以造成了只有一些发达省份和城市在接入方面有大的发展，而多数地区仍处于停滞不前的状态。并且国家在这种项目上由于缺乏经验，也不提倡进行大幅范围的改造，只是在少数地区先进行试验性的工程，有了成功先例之后才能逐步推广。

慢归慢，中国的“最后一公里”工程却是实实在在地进行着，宽带接入已经不再是个梦。





# 全新之路——IPv6

QUANXINZHILU

江苏 杨青

在互联网飞速发展的时候，一个和互联网息息相关的技术正因自身缺陷岌岌可危，它就是当前应用于互联网上的IP协议IPv4版。IPv4由于在设计时没有考虑到今天的互联网会发展到如此程度，所以在资源极限上较为保守。然而今天随着网络的发展和上网人群数量的激增引发了网络地址不足的危机，而这个危机正日益严重，按目前人网主机的增长速度预计到2005年左右IP地址将被耗尽。1995年IETF意识到了这个危机的存在，于是着手开始研究开发下一代IP协议，就是今天的IPv6。IPv6为彻底解决IPv4地址不足的问题，在研发时按128位的地址空间设计，为了增强功能IPv6还采用高效IP包头、分级地址模式、主机地址自动配置等新颖技术。

### IPv4的苦恼

IP协议诞生于20世60年代末期，当时的人们在研究一个名为Arpanet的东西，也就是今天的Internet的前身，研究者给这个Arpanet写了一个通信协议，即IP协议。当时的开发者过于保守地估计了网络的发展速度，因此他们将IP协议的地址长度设定为32个二进制数位，其中前8位标识网络，后24位标识主机。但是Arpanet飞快地发展使开发人员认识到原先的设计已经无法满足实际需求，于是又将32位IP地址分为3类：A类，用于大型企业；B类，用于中型企业；C类，用于小型企业。A类、B类、C类地址可以标识的网络个数分别是128、16384、2097152，每个网络可容纳的主机个数分别是16777216、65536、256。

IP地址的重新分类增加了能容纳的网络个数，但是也带来了新问题。C类网络只能容纳256个主机，但由于个人计算机的普及使许多企业网中的主机个数都超出了256。因此，尽管这些企业的上网主机可能远远没有达到B类地址的最大主机容量65536，但InterNIC必须为它们分配新的B类地址。这种情况造成了大量IP地址资源的浪费，从而导致B类地址面临着即将被分配殆尽的危险。

### 新生的IPv6

为了解决IPv4地址不足的难题，IPv6采用了长度为128位的IP地址。128位的地址空间，足以使一个大企业将其所有的设备如计算机、打印机等联入Internet并且不必担心IP地址不足。

IPv6的IP地址由8个地址节组成，每节包含16个地址位，以4个十六进制数书写，节与节之间用冒号分隔。IPv6开头3个地址位是地址类型前缀，主要用于区别其它地址类型。后面是13位TLA（Top Level Aggregator，顶级聚合体）ID、32位NLA（Next Level Aggregator，下级聚合体）ID、16位SLA（Site Level Aggregator，位置级聚合体）ID和64位主机接口ID。TLA是与长途服务供应商和电话公司相互连接的公共网络接入点，用以从国际Internet注册机构处获得相当地址。NLA也就是ISP，它从TLA处申请获得地址，并为SLA分配地址。SLA可以是大型用户，或是小型服务商。SLA可以为自己的下级用户分配地址。SLA为用户配的地址是由连续地址组成的地址块，可用以建立自己的地址分级结

| 学生实验部分 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 地区 | 代号 | 地址段 | 邮件 | 成立时间 |
| 华北地区 学生IPv6实验 | NO-EXPR | 3FFE:3211::/32 | chen@video.mdc.tsinghua.edu.cn | 1999年3月成立 |
| 西北地区 学生IPv6实验 | NW-EXPR | 3FFE:3212::/32 | gqiang@mcn.xidian.edu.cn | 1998年12月成立 |
| 华中地区 学生IPv6实验 | CE-EXPR | 3FFE:3215::/32 | qh@nudt.edu.cn | 1999年5月成立 |
| 华东（北）地区 学生IPv6实验 | EN-EXPR | 3FFE:3216::/32 | zhangfx@mail.ustc.edu.cn | 1999年6月成立 |

表 1

| 正式使用部分 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 地区 | 代号 | 地址段 | 域名 | 成立时间 |
| CERNET 华东（北）地区 | EASTN-CN | 3FFE:3206::/32 | wjshao@njnet.edu.cn | 1999年6月成立 |
| CERNET 东北地区 | NORTHE-CN | 3FFE:3208::/32 | lixm@neu.edu.cn | 1999年6月成立 |

表 2

构以识别不同的子网。在IPv6的地址分级结构的最底级是网络主机。

## IPv6中的地址配置

在IPv4中，有一种称为动态主机配置协议（Dynamic Host Configuration Protocol，DHCP）实现了主机IP地址及其相关配置的自动设置。一个DHCP服务器拥有一个IP地址池，主机从DHCP服务器得到IP地址并获得类似于缺省网关、DNS服务器等信息，由此达到自动设置主机IP地址的目的。

IPv6继承了IPv4的这种自动配置服务，称之为全状态自动配置（stateful autoconfiguration）。除了全状态自动配置，IPv6还采用了一种被称为无状态自动配置（stateless autoconfiguration）的自动配置服务。在无状态自动配置过程中，主机首先通过将它的网卡MAC地址附加在链接本地地址前缀之后，产生一个链接本地单点广播地址，此时IEEE会将网卡MAC地址由48位改为64位。如果主机采用的网卡的MAC地址依然是48位，那么IPv6网卡驱动程序会根据IEEE的一个公式将48位MAC地址转换为64位MAC地址。接着主机向该地址发出一个被称为邻居探测（neighbor discovrey）的请求，以验证当前地址的唯一性。如果请求没有得到响应，则表明主机自我设置的链接本地单点广播地址是唯一的。否则，主机将使用一个随机产生的接口ID组成一个新的链接本地单点广播地址。然后，以该地址为源地址，主机向本地链接中所有路由器以多点广播方式发路由器请求（router solicitation），路由器以一个包含若干个可聚合全局单点广播地址前缀和其它相关配置信息的路由器公告响应该请求。主机用它从路由器得到的全局地址前缀加上自己的接口ID，自动配置全局地址，然后就可以与Internet中的其它主机通信了。

## IPv6中的安全协议

安全问题在互联网的发展上始终受到重视。早期IP协议设计时在安全性方面考虑欠妥，因此时常会发生诸如企业或机构网络遭到攻击、机密数据被窃取等情况。为了加强安全性，在IPv6中加入了一个名为IP Security简称IPSec的协议。IPSec是IPv6的一个重要组成部分。

IPSec提供了两种安全机制：加密和认证。加密通过对数据进行编码来保证数据的机密性，以防数据在传输过程中被他人截获而失密。认证使IP通信的数据接收方能够确认数据发送方的真实身份以及数据在传输过程中是否遭到改动。封装安全负载（Encapsulating Security Payload，ESP）协议定义了加密和可选认证的应用方法，IPSec的认证包头（Authentication Header，AH）协议定义了认证的应用方法。

做为IPv6的一个组成部分，IPSec属于一个网络层协议。它负责其下层的网络安全，不负责其上层应用的安全，主要包括Web、电子邮件和文件传输等。可以说在Web认证方面依然需要使用SSL协议。

## 中国IPv6试验网现状

由于IPv6和IPv4在协议头格式上不兼容，IETF成立了专门的工作组——ngtrans研究从现有的IPv4网络向IPv6网络的过渡策略和必要的技术。作为向下一代

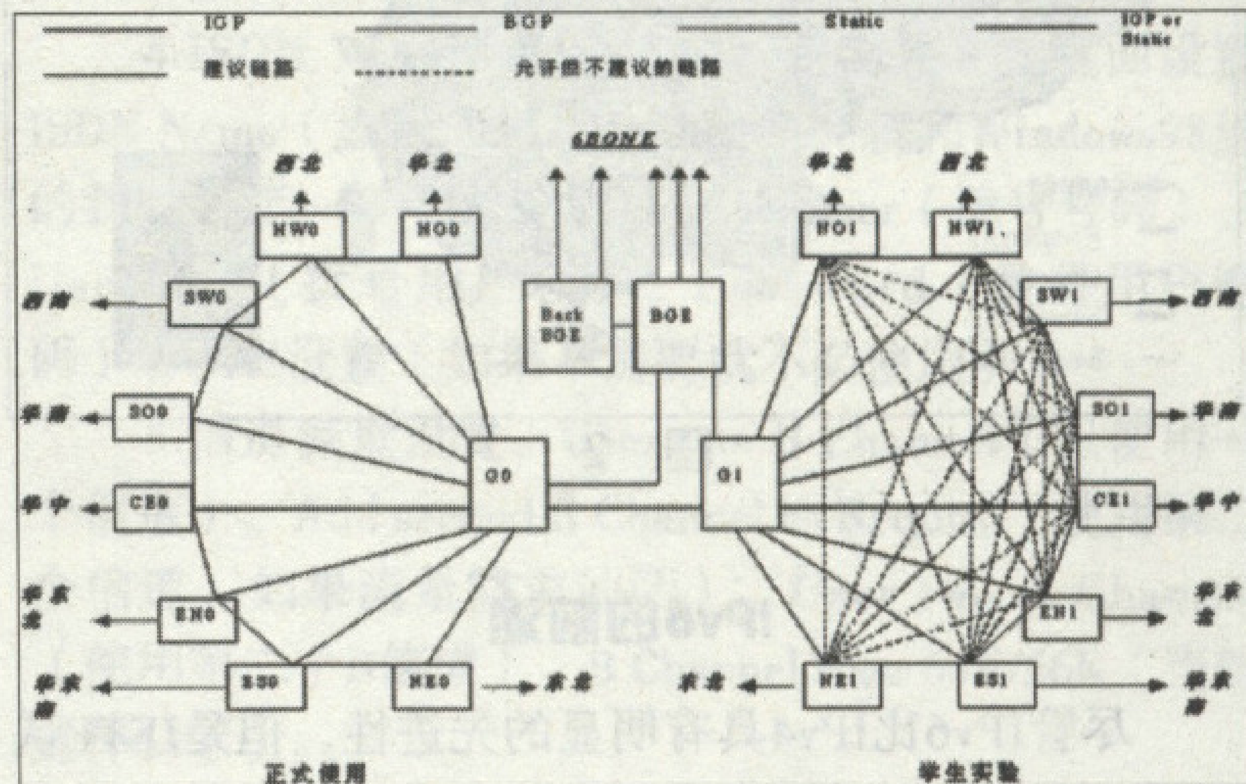



图 1

互联网络协议过渡的重要步骤，国际的IPv6试验网——6bone在1996年成立了。现在，6bone已经扩展到全球50多个国家和地区，成为IPv6研究者、开发者和实践者的主要平台。中国国家网络中心于1998年6月加入6bone，同年11月成为其骨干网成员。

中国6bone试验网以CERNET现有的网络设施和技术力量为依托，建立全国规模的IPv6试验床，为致力于面向21世纪网络技术的个人和团体提供全真的网络平台，其目的在于：

1.研究同下一代互联网有关的网络技术，特别是安全、服务质量和移动计算。

2.开发新型的网络应用，这些应用在传统的互联网上是几乎不可能或不易实现的。

3.示范上述技术和应用，以及从传统的互联网向下一代网络过渡的方法。

试验床分成相对独立而又互连互通的两个部分：正式使用部分和学生实验部分。图1是中国IPv6试验网

整体拓朴图：

试验床从6bone获得了p-TLA（pseudo-Top Level Aggregation，伪顶级聚类）的地址空间，并且建立了5条以tunnel为基础的国际IPv6虚拟链路，直接通达美国、英国和德国的IPv6网络，间接地与几乎所有现有的6bone成员互连。

试验床按地区分配NLA1 ID（Next Level Aggregation，level 1 Identifier，次级聚类）。目前，试验床正式使用部分已经发展了2个地区级的试验网络；学生试验部分已经建立了4个地区IPv6网络。详细情况如表1、2。图2是中国实验床目前发展的概况。

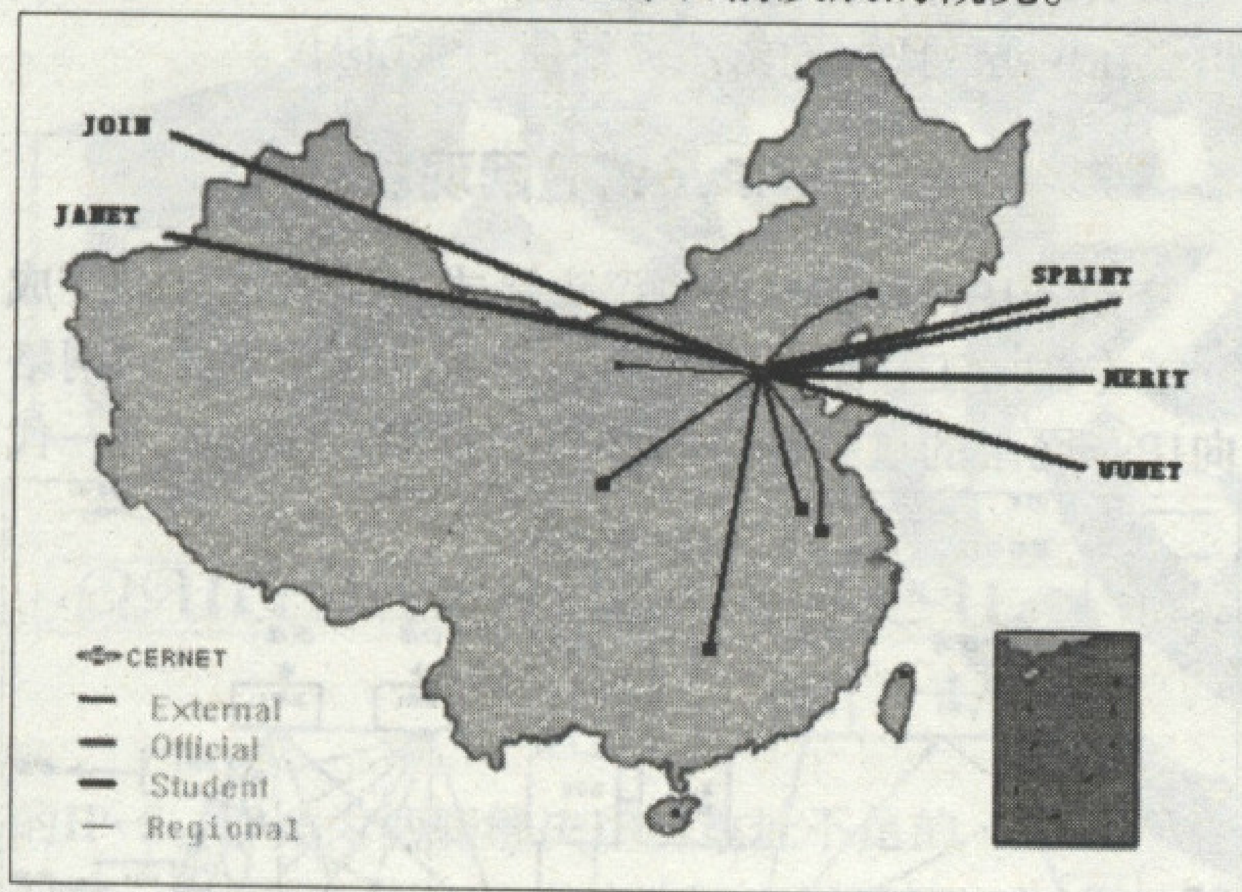



图 2

### IPv6的前途

尽管IPv6比IPv4具有明显的先进性，但是IETF认识到，要想在短时间内将Internet和各个企业网络中的所有系统全部从 IPv4升级到IPv6是不可能的，换言之，IPv6与IPv4系统在Internet中长期共存是不可避免的现实。为此，作为IPv6研究工作的一部分，IETF制定了推动IPv4向IPv6过渡的方案，其中包括三个机制：兼容IPv4的IPv6地址、双IP协议栈和基于IPv4隧道的IPv6。

另据报导现在北美、欧洲和亚洲的20多家全球最大的电信厂商和IT厂商将宣布成立一个IPv6论坛组织，专门从事介绍和推广IPv6新协议的工作。参加论坛的厂商名单尚未最后确定，但已经可以肯定有英国电信、爱立信、诺基亚、意大利电信、3Com、Cisco、微软、日立以及NTT等。另有一些厂商如苹果、HP、IBM、Novell和Sun等也已同意准备在其桌面和服务器中支持IPv6的试验性产品。

由此看来IPv6是一个可靠、高效、受到用户欢迎的IP网络协议方案。它对于今后的网络发展、规划及应用都会产生极大的影响。

# “社区及家庭网络”接入互联网解决方案

SHEQUJIATINGWANGLUO

辽宁 飞云

在网络及计算机快速普及、发展的前提下，现在越来越多的人都在使用着计算机并产生对网络域联通和互联网接入的需求。通常这种类型的局域网联通及互联网接入都会有以下要求：投资小、速度快、连接方式简单。这种社区或是家庭网络建设完后既可以实现单帐号多机接入Internet，也可以实现相互间的本地局域网连接。根据这样的要求，我们推荐下面这种属于低价位、局域网接入互联网的方式。（为了适应全国性互联网络接入发展步骤，我们采用ISDN为接入方式。）

### 应用范例：

该类网络具体的应用可以是一幢住宅楼间的各个住户间相互连接形成一个该类网。这样上网费由多户承担，可同时接入Internet，还可以在局域网中进行网络游戏连线，也可以进行局域网信息交换，比如本地E-mail，本地ICQ等等。

该类网络也可以运行在大型的住宅社区中，只是在具体的实施方法上作一些改动。比如接入可以考虑以固定单位用户为单元接入一组ISDN，也可以整体接入ADSL和DDN。

这种类型网络的建设，有利于中国的整体互联网络的发展，也利于人们的交流，并丰富了人们日常的生活内容。现在很多的房地产商在建设新的大型住宅社区时都考虑到了这一点，建设了社区网络。也有很多年轻人在自家居住的住宅中找到志同道合的网络爱好者共同准备组建该类网络。

### 网络设备选择：

**集线器：TP-LINK 10M/100M 16口 HUB**

描述：普通局域网集线器，性能适中、运行稳定、价位低。它具有16个10M/100M的RJ-45双绞线接入口，10M/100M带宽自适应，在现实中应用较多，并可以多层堆叠方便实现用户数量升级。由于HUB技术较为成熟，各种产品性能相当，不建议使用高价位的

品牌集线器。

价格：约1700元/只

**互联网接入设备：3COM ISDN LAN MODEM**

描述：集成10BASE-T（10M双绞线接口）4口HUB＋电话接口＋路由器。由于集成了HUB，比较以往的ISDN 设备，它可以直接用于本地的局域网的连接，并集成了ISDN路由。在访问互联网时，对客户机只需要设置DHCP解析就可以了，并且可以实现数据倍率压缩，据说可以达到128K的速度以256K传输。它属于同类产品中较高档的，由于是接入的中心设备建议不要使用太差的产品。

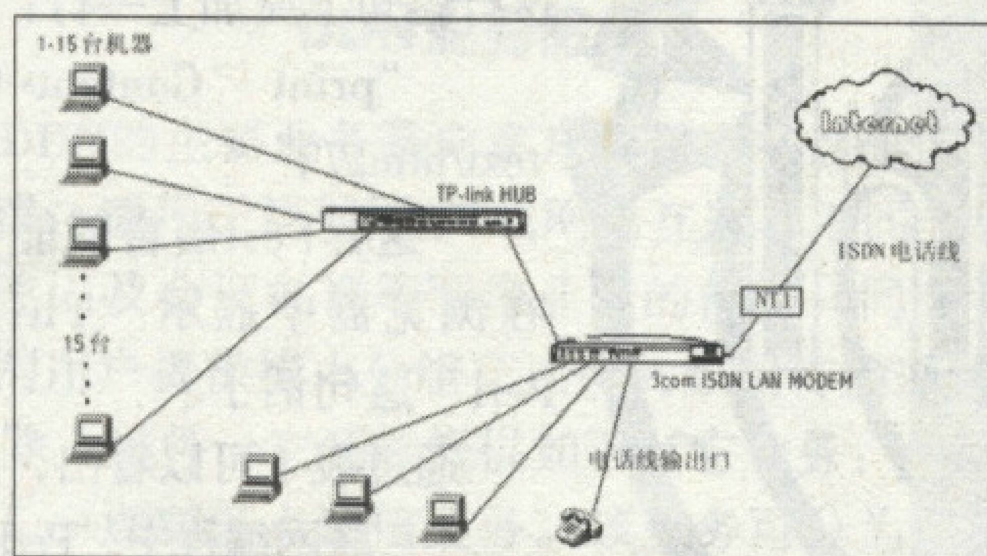
价格：约4400/只

**网线：AMP超5类线**

描述：超5类双绞线，可用于在10M以太网、百兆及千兆快速以太网上。

价格：约350元/箱（国产）

如下是网络方案的基础拓朴图：




## 方案特点：

1个HUB＋1个LAN Modem可以同时实现18台计算机共享一条ISDN线路上网。1-15台计算机之间的连接速度可在100M，HUB到LAN Modem的连接速度为10M;1-15之外的三台机器可用于上网，也可用于网络监控管理，或作为局域网的Web、文件服务器。

### 具体的物理连接方式：

1.将15台计算机的操作系统，网卡安装好。

2.做19根网线，按照“白橙→橙→白绿→绿→白蓝→蓝→白棕→棕”的顺序来做。

3.将15根网线连接到HUB与计算机之间，并且测试网线是否连接成功。（请不要使用HUB上的第1个端口，该端口名为UPLINK口，用于HUB间的堆叠。）

4.将HUB的UPLINK口使用网线连接到LAN Modem的任意一个HUB接入口中。

5.再将其他3台机器通过网线直接连接到LAN Modme的HUB接入口中。

6.将LAN Modem连接到NT1。

7.检查并测试所有工作正确后，接上电源。

完成物理连接后是系统安装以及设置：

1.在所有电脑中安装Win98操作系统，确认网卡设置正确。设置IE5采用局域网连接。安装、设置TCP/IP协议，包括不指定IP、不使用DNS解析、使用DHCP设置，完成后重新启动。

2.测试机器是否分配到IP地址，步骤为开始→运行→Winipcfg。如果分配IP地址正确，那么这台机器的IP地址就应该为192.168.1.x。顺次安装其他机器。

3.安装完成后就可以做最后的LAN Modem设置工作。

LAN Modem的设置：

1.设置LAN Modem的参数。在任何一台机器中，打开浏览器，输入地址：http://192.168.1.1，这就是LAN Modem的地址。第一步先设置密码，登录后显示Click here to Contiune，按“下一步”进入设置：输入Password，然后Submit提交，这就是你的密码，以后也用它。

2.开始设置ISDN类型，一般设置成标准的ISDN类型就可以了。

3.输入你的号码。

4.ISDN Wizard是ISDN的设置向导。在里面设置ISDN Name（显示出来拨号的名字，就和Windows98里的我的连接一样）、Telephone Number（拨号号码）、User ID（拨号用户名）、Password（拨号用户密码）、DNS设置（如果不需要就不必使用）。

5.信道流量设置：User one B Channel（只使用一个信道）、Add second B Channel as Requird（使用第二个信道，如果流量需求的话）、User two B Channel（使用第二个B信道）、B Channel Rate 64K/56K（当然选择64了）。

6、至此基本设置就完成了，只要有客户机的请求就可以访问了。

## 测试

测试方法很简单，只要测试一下客户机是否能Ping通主机域名即可。具体方法是在开始菜单中选择“MS-DOS”方式，输入“Ping 主机域名”。经过测试，这种网络断线几率小、速度快，调试完成后没有专业知识的人也可以操作。

## 关于产品的选购

在产品方面，市场上也有TCL先行系列，其价格是3COM的一半，还有台湾的ZyXel也会比3COM便宜1000多元。这类产品在性能上和3COM的差别不大，可能会简略某些功能，关键是在长时间运行条件下稳定性会略差一点。在选购这类产品的时候一定要注意它们是否集成了ISDN TA和HUB，还有就是售后服务情况、保修、软件升级等等。

人们对于互联网络上的网页概念通常都认为是用主页编辑器做出来的，实际上互联网络上的编程无处不在。你所看到的结尾为.CGI、.ASP、.PHP的网页都是用语言编写的网页，它们的区别在于使用的语言不同。很多人初期接触，觉得好像很复杂，其实都和普通程序书写一样简单。本文将对Perl语言编程作一些介绍。




辽宁 Hoowa

## Perl语言介绍

说到Perl首先要说一下CGI。CGI，中文名字叫通用关口编程。通用关口并不是一种语言，而是一种语言编程采用的模式。而采用CGI模式编程最出名的语言要数Perl语言。

Perl语言：Perl语言是当今最强大、易用，而且功能完整的编程语言，是著名的“计算机程序语言学家”Larry Wall写成的。Perl语言的全称是Practical Extraction Report Language（实用析取报表语言）。Perl语言设计的最初目的是用于生成报表，而后来的网络发展以及Perl的不断演变，最后使它成为最强大的Intenet语言。

Perl语言是一种免费资源，而Perl语言发展壮大的一个重要原因就是它是免费的。Perl语言在Internet上可以免费索取到，并且如果有需要还可以包括源代码。

Perl语言经过十几年的演变，目前已经发展到5.00405版本。它有很强大的移植能力，目前支持包括：WIN9X、WINNT、UNIX、LINUX、MAC等多种主流操作系统。

Perl语言与其他INTERNET语言的比较对照表：

| 语言 | 运行速度 | 支持平台 | 缺点 | 应用情况 | 学习难度 |
|---|---|---|---|---|---|
| Perl语言 | 较快 | Win9X、WinNT、MacOS、Unix、Linux等平台 | 因为产生CGI进程，所以资源使用情况有些大 | 目前最为流行、经典程序最多 | 一般 |
| C语言 | 最快 | 同上 | 程序书写比较复杂、字符串能力最弱 | 访问量较大，网站均采用此语言编写CGI | 最难 |
| PHP语言 | 很快 | 同上 | 只能应用在WEB上，无法同Perl以及C语言一样完成Shell编程 | 刚刚热起来的WEB编程语言 | 一般 |
| ASP语言 | 很快 | 仅支持Win9X、WinNT | 局限性大 | 如果不是限制在WIN下会有更大的发展 | 一般 |

表 1

## Perl编程实例

Perl语言的编程非常简单，我们编辑一个aa.pl文件来演示一下。

```
#!/usr/bin/perl
print 'This is Perl'; # Perl语言演示程序，打印This is Perl
```

以上就是一条非常简单的Perl语言。它的第一句功能是给系统指定Perl语言解析器在什么位置（这种需要是在程序运行在UNIX/LINUX系统下，如果是NT就没有必要），第2行使用PRINT语句显示出This is Perl这句话。另外#开头的后面内容为注释。

这样在任何操作系统中输入perl aa.pl后便显示This is Perl。那么Perl又是如何在WEB中显示的呢？其实也很简单，只需在print 'This is Perl'这行语句上面加上一行：

“print ‘Content-type: text/html//';”

这样Perl语言就能实现在浏览器中显示“This is Perl”这句话了。

通过表1可以看出，在互联网编程中，Perl并非是功能最强大的语言。为什么还会有那么多人在使用Perl呢？

## Perl的特点：

1、使用Perl书写的经典程序较多。目前网上流行的经典程序多数均采用Perl语言来进行编写，并且Perl语言也在不断的发展（在2000年8月份左右将会有Perl6版本推出）。而网上流行的经典程序多是对Perl的使用和学习者最有用处的，学习和应用CGI编程需要大量的实例程序来进行编程技巧的学习和分析，Perl语言的大量例程正解决了这些问题。

2、功能强大。只要有不同的模块，Perl几乎可以做任何事。事实上Perl语言现有的应用模块（下转64页）



DDN，学术上称数字数据网（Digital Data Network）。它由利用光纤、数字微波或卫星等数字传输通道和数字交叉复用设备组成，能为用户提供高质量的数据传输通道，传送各种数据业务。DDN的客户对象主要是固定传输数据环境下的Internet接入用户。

# DDN 宽带接入技术分析

江苏 康耐

## DDN业务服务：

DDN的主要业务是向客户提供多种速率的数字数据专线，适用于局域网/广域网的互连、不同类型网络的互连以及会议电视等图像业务的传输，同时为分组交换网用户提供接入分组交换网的数据传输通路。

除上述外，它还能提供如下其它业务：

1.一点对多点通信业务。该业务可分为广播多点通信业务和双向多点通信业务，广播多点可应用于一点发多点收的通信场合。

2.话音/G3传真业务。DDN可提供模拟专线业务，在一条线路上同时支持电话和传真。

3.VPN业务，即利用DDN的部分网络资源可以形成一种虚拟专用网业务。既能保证通信质量，同时又能避免重复投资，节省了远距离连网费用。

4.支持客户高速数据传输。利用DDN低误码率的优点支持高速数据传输，为局域网的互连提供了理想的手段，同时增加了网络的吞吐量。

## DDN接入方式

用户终端设备接入方式有以下几种：

1.通过调制解调器接入DDN

2.通过DDN的数据终端设备接入DDN

3.通过用户集中器接入DDN

4.通过模拟电路接入DDN

5.通过2048kb/s数字电路接入DDN

## DDN的特点：

1.速率高，最高可达2MBps；传输时延短（平均小于0.45 ms），通信速率可根据用户需求任意选择。

2.高质量、低误码率、透明传输（没有规程的限制）。DDN网络采用高质量、大容量的光纤，数字微波线路，并且有路由迂回功能，安全可靠，且极便于组网扩容。

3.通信内容广。采用数字传输方式，可综合传输话音/传真、数据、图像信息。

4.方便各种局域网的内部接入联网。

DDN可满足客户对不同通信速率的要求。由于DDN是全透明的数字传输网，与数据通信相关的协议和规程是由用户终端来完成的，所以DDN可以根据客户的需要任意选择通信速率，通过数字时分复用技术来建立所需要的数据传输通道。目前我国现有的DDN服务大到100M专有线路，小到19.2k线路都有提供，充分满足了各种用户的需要。下表是中国电信现行的DDN接入费用表：

现行DDN单独接入价格一览表 单位：人民币（元）

| 专线速率 | 集成费 | | 信息租用费 | | | 总计价格 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 调测费 | 基带MODEM | 端口月租费 | 流量费 | | 一次性费用（调测费+MODEM） | 月租费（端口月租费+流量费） |
| 19.2Kbps<速率<=64Kbps | 3715元 | 9900元 | 1680元/月 | 计量制： | 4元/M | 13615元 | 4元/M |
| | | | | 小包月制： | 基本费2600元/月，限流量1G/月，超出部分按3元/M计收。 | | 4280元/月 |
| | | | | 包月制： | 5300元/月，不限流量。 | | 6980元/月 |
| 64Kbps<速率<=128Kbps | 3715元 | 9900元 | 2540元/月 | 小包月制： | 基本费3900元/月，限流量1.5G/月，超出部分按3元/M计收。 | 13615元 | 6440元/月 |
| | | | | 包月制： | 9100元/月，不限流量。 | | 11640元/月 |
| 128Kbps<速率<=256Kbps | 3715元 | 13900元 | 3290元/月 | 小包月制： | 基本费5200元/月，限流量2G/月，超出部分按3元/M计收。 | 17615元 | 8490元/月 |
| | | | | 包月制： | 17000元/月，不限流量。 | | 20290元/月 |
| 256Kbps<速率<=512Kbps | 3715元 | 13900元 | 5900元/月 | 小包月制： | 基本费9100元/月，限流量3.5G/月，超出部分按3元/M计收。 | 17615元 | 15000元/月 |
| | | | | 包月制： | 26000元/月，不限流量。 | | 319000元/月 |
| 1M | 32830元 | 28000元 | 12500元/月 | 包月制： | 39000元/月，不限流量。 | 60830元 | 51500元/月 |
| 2M | 32830元 | 28000元 | 18900元/月 | 包月制： | 62100元/月，不限流量。 | 60830元 | 81000元/月 |

注：
1、采用"大包封小包"的原则。
2、根据用户租用专线的速率，提供一定的免费IP地址，具体标准为：64k−4个；128k−8个；256k−16个；512k−32。额外增加IP，需按50元/月付费

DDN能提供高可用率的安全保证。由于DDN采取了一系列安全保障措施，可使网络资源处在高可用率的运行状态，从而保证网内客户的正常通信。

## DDN的优势效益

数据通信作为一种新的通信业务，它的发展不能脱离原有的通信网基础，在一般情况下均须利用原有的通信设施来作为数据传输的手段。公用DDN就是利用电信部门现有的长途数字电路和市内数字电路而建立起来的覆盖面广、功能齐全的通信网络，因而利用DDN组建用户专用计算机网络具有投资少、见效快、使用方便等特点，主要归纳为以下4个方面：

1.利用DDN组建专用网络，可节约客户投资，并可使专用网最大限度地覆盖全国各地，同时可充分利

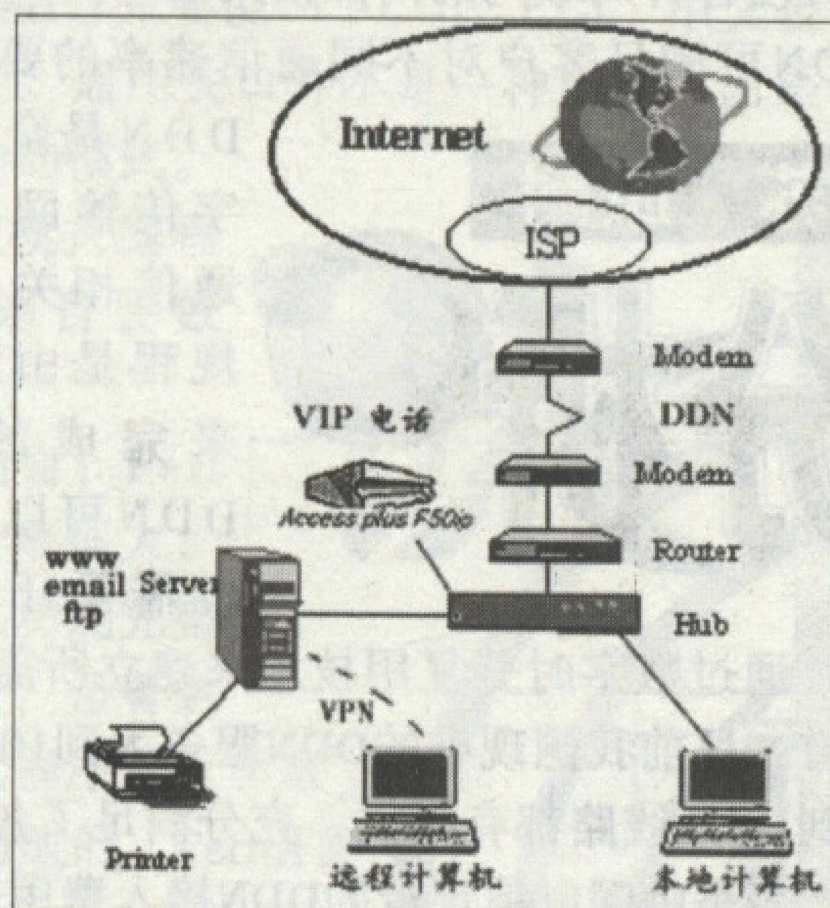
用DDN的特殊业务功能（如语音压缩、帧中继等）进行数据通信，一劳多得。

2.利用DDN组建专网，可以大大减少专网的建设周期，早投产，快收益。

3.利用DDN组建专用网络，可降低客户的日常运行维护费用，特别是线路的维护费用。

4.可节约客户技术力量的投入。

以下是一个企业通过DDN接入INTERNET的示意图。




对于用户来说，它具有明显的比较优势：

1.操作简便，无须拨号，开机即可直接进入信息高速公路。

2.高速连接Internet，传输率可达到64Kbps－2Mbps。

3.稳定可靠，不会出现拨号上网中常见的线路繁忙、中途断线等现象。

4.可建立WWW服务器，公司相当于拥有一个全天候、永不疲倦的推销员，在信息高速公路上立起一块永久的广告牌。

5.可建立自己的邮件服务器，为员工分配本公司的电子邮件帐号。

6.可与自己的集团公司成员组成虚拟专用网络（VPN）。

DDN现在是全世界应用范围最广的高速宽带接入方式，全球共有70多个国家和地区开通了DDN的专线服务，其中包括我国大陆及台湾省和香港特别行政区。目前在北京、天津、上海、沈阳、西安、武汉、南京及其它主要大中城市都开通了DDN的专线服务。DDN虽然凭借其高速、高稳定的优势一直受到行业用户的信赖，但是其高成本带来的居高不下的价格也使一般人难以承受得起的。现在像ADSL这样便宜实用快速的新型接入方案的出现对于DDN今后的发展无疑是一大挑战，今后DDN之路可能会越走越难。

3.Kinpo694主板最大可支持多少内存？（1.5GB）

（上接62页）已经多到上千种。

3、字符串能力强大。同样一个程序如果使用Perl和C同时编写，Perl只需要50%的书写量就能完成。在网上，现在流行的搜索引擎功能用Perl语言只需一个小小的“=~”函数就能完成。

即使真的有一天你发现自己的Perl程序访问量过大也不用害怕，还有C语言给我们选择。Perl语言的语法与C语言非常接近（实际上Perl语言的语法采用的是C、C++、shell script等语言的语法），只会Perl语言的人可以用非常少的时间平稳地过渡到C-CGI编程。

## 关于Perl语言的学习

学习Perl语言的编程你必须具备的条件：

1.有1年以上计算机操作经验；

2.经常上网与网友们进行交流；

3.非常喜欢网络中的交互式活动；

4.能看懂英文字母；

5.对网络有所了解；

6.有钻研精神。

有这样的基础如果每天坚持学，2周时间足以掌握Perl语言。

如果你已经具备以下基础：

1.学过一种编程语言，最简单的BASIC就行；

2.懂得LINUX系统的基本操作，或是LINUX的爱好者。

最多用1周的时间，保证让你的Perl上手。如果你是一位C语言编程高手，可以在2小时内编写出一个Perl-CGI程序。

**附：Perl语言资源站：**

Perl官方站 http://www.perl.com perl语言官方网站。

GNU网站 http://www.gnu.org 与Perl语言密切相关的网站。

中国CGI联盟 http://www.cncgi.org 中国最权威的CGI网站，有中文Perl语言资料下载以及很多免费与商业程序的发布或下载。

LINUX技术站 http://linuxdb.yeah.net 本来是LINUX操作系统的网站，但此站中包含很多关于Perl语言对SQL(结构化查询数据库的操作)的操作。

网易北京虚拟社区 http://www.nease.net 虚拟社区中的Perl语言讨论组有很多关于Perl语言编程的讨论。

网易广州虚拟社区 http://www.nease.net 虚拟社区中的CGI讨论组是最早的Perl语言以及其他CGI语言讨论组。




## Windows 2000实用技巧

江苏　陈彪

在进行以下操作之前，首先请你以“ADMINISTRATOR”的身份，即以系统管理员的身份，登录进入Windows 2000操作系统。

### 一、减少磁盘空间的浪费

在你的Windows 2000操作系统运行过程中，常常会产生诸如*.tmp、*.bak、*.log、*.old、*.txt的文件，这些文件其实都是可以安全删除的，甚至包括WINNT目录下面的*.bmp文件，如果你不喜欢Windows 2000中自带的那些墙纸的话。在删除这些文件以后，请记住清空回收站。

在你的Windows 2000操作系统WINNT\temp目录下面的文件，笔者也建议你删除掉，那些都是在安装应用软件的过程中遗留下的多余文件。还有一点，就是你硬盘中的小文件，请你尽可能地把它们集中起来，然后用WINZIP这样的压缩软件合并成一个大文件，从而达到减少磁盘空间浪费的目的。

### 二、当Windows 2000操作系统安全日志装满时

1.首先请你打开事件查看器。

2.在随后出现的控制台树中，请你用右键单击“安全日志”，然后单击“属性”。

3.然后请你在“常规”选项卡上，单击“改写久于 n 天的事件”或“不改写事件（手动清除日志）”。

4.接下来请你点击“开始——运行”，再键入regedit.exe命令，按确定后进入“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM \CurrentControlSet\Control\Lsa”，这时请你用右键点击“CrashOnAuditFail”，创建“REG_DWORD”类型，值为“1”即可。

5.此后，你需要重新启动你的计算机。

特别要提醒你的是：

1.怎样才能打开事件查看器？好办！请你单击“开始——设置”，然后请你单击“控制面板”。双击“管理工具”，然后再双击“事件查看器”即可。

2.在结束此过程之后，当安全日志装满时，Windows 2000 将停止响应并显示“审核失败”的消息。当 Windows 2000 停止时，若要进行恢复，必须清除安全日志。

3.如果 Windows 2000 由于安全日志已满而暂停，则必须重新启动系统，如果将来需要用装满的日志停机，则必须重复该过程。

4.错误地编辑注册表可能会严重损坏系统。更改注册表之前，至少应该备份计算机上任何有用的数据。

5.你必须作为管理员或管理组成员登录，只用这样才能完成该过程。

### 三、加快启动和故障恢复时间

你完全可以减少Windows 2000操作系统启动时显示操作系统列表的时间。如果你是一个忠实的Windows 2000操作系统的使用者，我建议你完成可以把启动等待时间设置为5秒。如果你不是网络系统管理员，那你完全可以去掉上面的“将事件写入系统日志”和“发出管理警报”这两个选项，并将“写入调试信息”设置为“无”。试试吧，很灵的！

### 四、自动关闭停止响应的程序

在Windows 2000操作系统中，这个设置可以使系统自动关闭停止响应的程序，而不需要你进行麻烦的手工干预。你想要实现这个功能，那就请你点击“开始——运行”，再键入regedit.exe命令，按确定后进入“HKEY_CURRENT_USERControl PanelDesktop”中AutoEndTasks的键值，将其设置为1即可。

### 五、移除 POSIX 支持

大家知道，POSIX（便携式计算机环境操作系统接口）界面被用来对IEEE接口进行支持，如果你没有任何设备使用IEEE接口，你可以将它移出你的系统。请将你电脑中winntsystem32 目录中的OS2.exe, OS2SS.exe, PSXSS.exe, POSIX.exe重命名为OS2.xxx, OS2SS.xxx, PSXSS.xxx, POSIX.xxx，这样即可移除POSIX 支持。

### 六、帮你在Windows 2000 停止时恢复

1.首先请你重新启动计算机并用系统管理员组中的帐户登录。

2.打开“事件查看器”，存档目前记录的安全事件（如果需要），然后从安全日志中清除全部事件。

3.打开注册表编辑器，点击“开始——运行”，再键入 regedit命令，按确定进入找到注册表项：“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa”，右键点击“Lsa”，从弹出的菜单中创建“EG_DWORD”型,取值为“1”，删除并替换CrashOnAuditFail值。退出注册表编辑器。

4.重新启动计算机。

特别要提醒你的是：

1.你如果以前曾经用CrashOnAuditFail=1来配置你的系统注册表，并且你的安全日志已满，Windows 2000将停止响应并显示“审核失败”的消息。如果发生这种情况，请使用上面的步骤。

2.请你要在备份过程中捕获注册表变化，确保运行备份程序时在备份集中包含系统状态数据的完好无损。

**七、设置硬盘工作模式**

现在电脑爱好者们所用的硬盘要比过去大得多，动辄10G、20G的。就本人所知：大硬盘一般都支持DMA工作模式，如果确定你的硬盘支持DMA方式，那么你就可以用DMA方式代替传统的PIO方式，这样可以提高硬盘的传输速度并减少你的CPU占用率，以提高你的系统性能。具体做法是：请你用右键点击“我的电脑”——管理——设备管理器——IDE ATA/ATAPI控制器——Primary IDE Channel——属性——高级设置，在传输模式中请你选择“DMA”即可（在可用的情况下）。

**八、鼠标的优化**

告诉大家一个好消息：在Windows 2000中允许你对鼠标的采样速率进行设定，以使鼠标更精确地移动和定位。具体的做法是：请你点击开始菜单——控制面板——鼠标——硬件——属性，选择高级设置。将鼠标的采样速率设置为100Hz，输入缓冲区长度设置为300Hz，然后点击确定。如果在设置后系统变得不稳定，那就改变采样速率，设置成80Hz或以下即可。试试吧效果不错的。

**九、菜单的加速显示**

大家知道，Windows 2000的默认菜单显示是“淡出淡入”的效果，挺新颖的！但是在这种效果下，修改菜单的显示速度并不明显。那么该怎么样修改呢？请跟我来：

1.在你的桌面上单击右键——属性，此时将弹出“显示属性”窗口，然后在“效果”标签下将“动画显示菜单和工具提示”右边的“淡入淡出效果”改为“滚动效果”。

2.接下来点击“开始——运行”，再键入regedit.exe命令，按确定后进入“HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop”,在右边窗口双击键值名“Menushowdelay”，这一项的取值范围是0~100000毫秒，接下来将默认值改为“0”或者是“400”即可。

## WPS 2000实用技巧

**上海** 金祺

作为国产文字处理软件标志的WPS 2000，自1999年推出以来，以其强大的功能，得到了广大用户的认同。在此，我将介绍它的一些使用技巧，相信掌握它们之后，将使您在使用时更加得心应手。

**一、定制界面**

WPS 2000的默认界面是经过全新制作的“全功能”界面，实用且不乏个性，我个人非常喜欢。但若您对DOS版本的WPS仍情有独钟，亦或已习惯了WORD 97的界面风格，您也可以通过“定制界面”菜单选择自己喜爱的界面。共有“简洁（只保留菜单栏）”、“实用（保留菜单栏及常用工具栏）”、“全功能”、“DOS风格”、“WORD 97风格”和“文本模式”6种操作界面可供选择。

**二、修改自动保存时间间隔**

为了减少不确定因素影响带来的损失，设置自动保存是非常必要的。但您若是认为系统默认的时间间隔不太适合自己，可以通过如下步骤进行修改：点选“工具”菜单的“综合设置”命令，在其对话框中复选“自动保存”项，随后在“自动保存时间间隔”项中输入自己认可的时间（系统默认为5分钟）。

**三、设置摘要信息**

WPS 2000也提供了设置摘要信息的功能，您只需执行“文件”菜单的“文件摘要信息”命令，在出现的对话框中输入文档标题、作者、备注等信息，再行确定即可。

**四、插入特殊符号**

在文档处理时，如果需要用到特殊符号，您可通过“插入”菜单中“符号”子菜单中的适当命令，打开相应的符号插入窗口，在其中选择所需的符号。若仍然没有你所需要的，可使用“查看”菜单的“工具条”子菜单，选

择其中的“图文符号库”，相信定能如愿以偿。

**五、快速输入标点**

在WPS 2000中，您只需在按住ALT键的同时按相应的标点符号，就可以直接输入中文标点。这一技巧的最大用处是使您能够在非中文的环境下直接输入中文标点，以免去反复切换输入法的麻烦。

**六、创建和编辑公式**

WPS2000提供了多种公式供用户使用，只要在“插入”菜单中的“数学公式”或“化学公式”中选择相应公式即可。若是无法满足您的要求，您还可以利用现有公式，通过组合编辑，制作出自己所需的公式。

**七、设置自动校对**

WPS2000内嵌了中文校对系统，您可通过“文字”中的“文字校对”命令，亦或是单击“文字校对”按钮或按F4键，在弹出的“文字校对”对话框中进行具体设置。WPS 2000中共有“最快”、“快速”、“普通”、“详细”4种校对模式，其速度与质量成反比。此外，在特殊识别框中还有一些特殊的设置，正确适当的选择可提高校对的准确率。

**八、双面打印**

这是一个很有实用价值的技巧，但许多个人用户却没有掌握它。因此，我认为仍有必要在此介绍一下。双面打印的具体步骤为：从“文件”菜单中执行“打印文件”命令，在“打印”对话框的“页面选择”中复选“奇数页”项进行打印。完成后将页面反置于打印机中，重复上述步骤，并将“奇数页”改选为“偶数页”，再次打印即可。

## 控制面板全攻略

上海 王楠

Windows的控制面板有很强大的功能，在控制面板里你可以对Windows的大多数设置进行修改。由于进行了各种设置的分门别类，所以它的使用是非常简单的，它的易用性可以让小孩都可以对Windows的设置进行修改，同样，由于Windows的安全性又是一个很大的问题，任何可以使用你的机器的人都可以通过控制面板对你的机器进行各项设置。如果你不希望你的机器的各项设置被别人搞得乱七八糟的话，我们不妨对控制面板来做一些小手脚。

首先，我们来分析一下控制面板里各个选项的来历。其实，如果你对Windows比较了解的话，你就应该知道，这些选项其实是由Windows\System目录下的一些.cpl文件所控制的。如果不相信的话，你可以进入到Windows\System下找到一个cpl文件，右键单击，选择“使用控制面板打开”，你就会发现像在控制面板里双击相应的项目一样，弹出一个设置对话框。一些新安装软件在控制面板里加入特定项目也是同样道理，你到Windows\System下一定能找到它新加入的cpl。那么，不同的cpl又代表了哪个项目呢？下面我列出了各个cpl文件分别在控制面板里对应的功能设置项目。

| | |
|---|---|
| Appwiz.cpl | 添加删除程序 |
| Desk.cpl | 显示 |
| Inetcpl.cpl | Internet用户 |
| Intl.cpl | 区域设置 |
| main.cpl | 打印机、键盘、鼠标、输入法、字体 |
| Mmsys.cpl | 多媒体、声音 |
| Modem.cpl | 调制解调器 |
| Netcpl.cpl | 网络 |
| Password.cpl | 密码 |
| Powercfg.cpl | 电源管理 |
| Sticpl.cpl | 扫描仪与数字相机 |
| Sysdm.cpl | 系统、添加新硬件 |
| Timedate.cpl | 日期/时间 |
| Findfast.cpl | 文件检索 |
| Access.cpl | 辅助选项 |
| Telephon.cpl | 电话 |
| Joy.cpl | 游戏控制器 |
| Odbccp32.cpl | ODBC数据源（32位） |
| Themes.cpl | 桌面主题 |
| S32lucpl.cpl | Liveupdate |

如果你的机器装了一些其它软件的话，还有可能有更多的cpl文件。

知道了各个cpl文件具体的代表内容后，我们就可以进行下一步了，我们可以把控制面板中自己不想让别人乱动的选项隐藏起来，这样别人就无法对你的设置进行修改了，那么，我们应该怎么去做呢？有两种方法。

第一种方法：有人肯定已经想到了，我们只要对cpl文件进行一定的操作就可以了，那么，是什么操作呢？改名？不行，就算你改了名字，控制面板里还是会有这项设置。那么把cpl文件移动到别的目录试一下如何？哈哈，这下可以了，控制面板中的相应的设置就没有了。这里可要注意了，最好不要移动到Windows目录下，如果你把Desk.cpl复制到Windows目录下，虽然控制面板中已经看不到“显示”这个选项了，但是如果你在桌面上右键单击，选择属性，还是能把显示属性给调出来，不够安全。

那么我们赶快行动，把重要的设置项目都给藏起来，这下我看还有谁能改我的设置！真的不能改了么，我看未必。只要是有心人，在你的硬盘里查找“*.cpl”文件，然后都移动到system目录下，控制面板里又“人才济济”了，这下惨了。有什么办法吗？当然有了，一不做，二不休，干脆我们用Winzip把这些文件给压缩了吧，这下可够狠了，恐怕没有几个人能找得到了，更狠的还有呢，再给压缩包加个密码。（变态呀，谁那么稀罕改你的机器呀）不过，要是你自己忘记了移动的路径或者压缩包密码可就麻烦了，所以，千万记清楚哦！

第二种方法：这种方法就简单一点了，不用你去记住把文件藏到哪里去了。到Windows目录下去找一下，是不是有一个文件名是control.ini的文件，用记事本打开它，里面有一个[don't load]字段，你可以在里面加一句desk.cpl=no,存盘，进入控制面板，哈哈，“显示”没有了，是不是很简单啊？用同样的方法，把我们想要隐藏的都加到这个文件里来，就达到了隐藏的目的。不过，这个方法只能骗骗小孩。为什么这样说呢？到桌面上右键单击，选属性，看看，显示属性对话框还是蹦出来了，这种方法只是不让你规定的选项显示在控制面板里面，而实际上没有起到任何作用，如果你进入到Windows\System下，找到相应的cpl文件，右键单击选择“使用控制面板打开”，设置对话框还是会出来。如果别人和你一样聪明呢？到control.ini里把你改的内容都删除了，你不也没辙了吗？

以上介绍了两种方法，如果你只是不想让别人乱动你的设置的话，不妨用第二种方法，否则，还是第一种方法要安全一些。其实，还有另一种方法，那就是修改注册表。打开Regedit，进入HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，建立一个DWORD值NoSetFolders，然后把值改为1，然后再想打开控制面板就不可能了，这可能是最简单的一个方法，不过如果别人也熟悉注册表的话，就没有什么用了。而且这种方法是一次隐藏所有选项，你无法按照需要进行部分隐藏。

好了，现在你可以去自己定制自己的控制面板了，让别的用户再也无法乱修改。

## 让蓝屏少些、再少些

**浙江** 陈虹乔

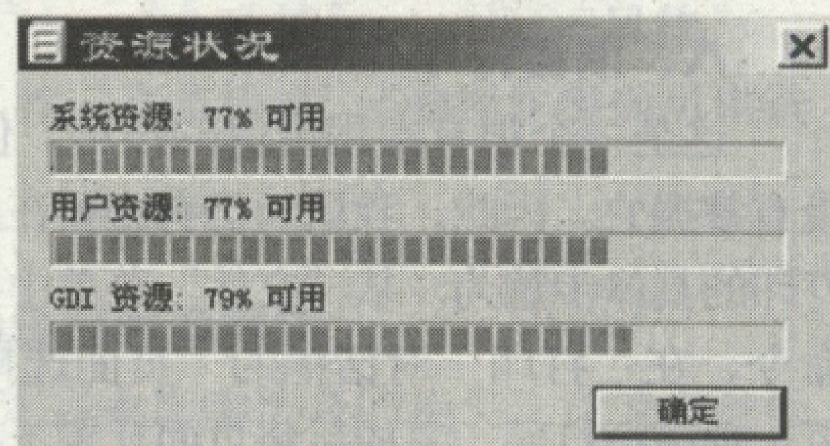
您的电脑是否会出现这样的情况，运行得好好的，忽然跳出一个提示框说您执行了非法操作，程序即将关闭，如有问题请与程序供应商联系云云，按击“关闭”按钮后系统直接回到了桌面状态；更有甚者，干脆出现“System Is Busy”的蓝屏提示后罢工，任您使劲移动鼠标、敲打键盘，依然对您不理不睬，非得“reset”之后才肯干活。如果真的一不小心碰上了这档子事，那么，刚修改的图片、创作的文档、制作的网页等等，反正您刚才辛勤劳动所得到的成果也就随之付诸东流了。由于没有切实可行的补救措施，对此除了自认倒霉以外就无计可施了。

究其原因，是系统产生GPE即一般保护性错误所致。除了盖茨大叔的“Windows”不够稳定及其与您电脑中的某些程序可能存在一定冲突以外，您电脑中的可用资源的减少也是一个十分重要的因素。其实原理很简单的，但有很多使用者并不注意，下面就来谈谈如何减少和降低您电脑中的各项资源的占用。

我们知道，电脑中的各项资源包括GDI（图形界面）资源；USER（用户）资源；SYSTEM（系统）资源三种。其中GDI资源主要保存菜单按钮、面板对象、调色板等内容；USER资源主要保存菜单的窗口中的信息；而SYSTEM资源则主要保存各项系统资源和通用资源。减少和降低电脑中的各项资源的占用的努力都必须围绕这三方面进行。明白了病因，就可对症下药了。

**一、及时关闭暂时不用的程序**

一些程序即使过后要用，也可先关闭以节省资源。如果您想知道某程序的资源占用情况，可利用Windows中的“资源状况”进行查看。把在打开程序和关闭程序时的资源占用情况进行对比，就可了解该程序的资源占用状况。方法：打开“开始”菜单中的“程序\附件\系统工具\资源状况”，就会在系统托盘区出现资源状况图标。右键单击该图标，选择“详细资料”一栏，就能看到系统当前各项资源的占用情况（如图）。




**二、设置在同一窗口浏览文件夹**

在Win98中，系统默认设置已经是使用同一窗口进行文件夹浏览，一般不需再另行设置。而在Win95及Win97中，系统默认设置不是使用同一窗口进行文件夹浏览，需要用户自行设定。如需进行设置，打开“我的电脑”，选择“查看”菜单中的“选项”一栏鼠标左键单击，在出现的“选项”界面中选取“文件夹”标签页，选中“对每个文件夹使用同一窗口进行浏览”一项即可。

**三、尽量减少系统启动时的自加载程序**

自加载程序多了，既影响系统启动速度，又占用各项资源。要取消自加载程序，可采取以下方法：

1．查看启动硬盘（一般为C盘）根目录下的AUTOEXEC.BAT文件。找到诸如“RUN＝XXXX程

序”的语句，将它删除。

2.查看“开始”下“程序”中的“启动”项，在弹出的启动程序列表菜单中鼠标右键单击需删除的程序名，再在弹出的快捷菜单中点“删除”。

3.修改“注册表”。运行“REGEDIT”注册表编辑器，再按以下路径HKEY_LOCALMACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run或RunServices，查找到需取消的加载程序，然后将其对应键值删除即可。

4．在“开始”菜单下的“运行”命令中键入“MSCONFIG”，按“确定”按钮，再在出现的“系统配置实用程序”界面中按“启动”标签，取消对无需加载程序的选中状态，按“应用”或“确定”按钮，然后重新启动计算机，该自动加载程序就会杳无踪影。

**四、减少桌面上快捷方式图标以及定期、不定期清理开始菜单**

快捷方式图标和开始菜单中项目是消耗GDI资源以及USER资源的大户，尽量减少桌面快捷方式图标和保持一个整洁有序简明的开始菜单是节约资源的又一重要方法。要做到对不用的桌面快捷方式图标进行删除；桌面快捷方式图标与开始菜单下程序子菜单中重复的项目根据操作习惯选取一个即可，另一个可予删除；把同类型程序组织到一个文件夹中，减小开始菜单体积。例如可将所有Office组件组织到一个文件夹Office中，将Internet Explorer、Internet News、Outlook Express、Microsoft Netmeeting 等组织到Internet文件夹。

## 刷新主板BIOS的几点心得

**武汉** 覃浩

给心爱的主板刷上更新的BIOS而获得的好处就不用多说了，但由于刷新BIOS有一定的危险性，使得不少朋友不敢轻易尝试，只能眼睁睁地看着那1998年X月X日甚至1997年X月X日的BIOS日期而干着急。其实本人也是有了失败和成功的经历后才发觉原来刷新BIOS并不可怕。下面就是我的几点心得。

1.尽量在硬盘上完成刷新过程。以前看过不少的报刊杂志上介绍刷新BIOS的方法都大致是把刷新程序和BIOS文件拷贝到一张系统软盘上，再用这张软盘启动系统后进行刷新。众所周知，其实从软盘上读取信息的速度远远小于硬盘，所以在硬盘上进行刷新的速度比在软盘上快好几秒。可别小看这几秒，会大大减少你心脏承受的巨大压力！再说现在软盘的质量普遍不是很好，要是把BIOS文件拷坏了，也会导致刷新失败。

2.要做好充分的准备。这里所说的准备主要是指为刷新失败后的恢复作准备。在运行刷新程序时程序会提示是否备份旧的BIOS文件，这里强烈建议一定要备份！文件名就随便起个好记的名字，如：old.bin 。接下来先不要进行刷新（这是重点），先退出刷新程序，把刷新程序和备份的BIOS文件拷贝到一张系统软盘上，做个自动批处理文件Autoexec.bat，其内容为：Awardflash.exe old.bin /py。这里参数/py就是自动进行刷新而无须人工干预。这样就做好了一张恢复盘。当然我们都希望用不到这张盘，但安全第一嘛！

3.注意刷新的过程。刷新BIOS的过程虽然只有短短的十几秒钟，但却是最为关键的一段时间，也是我们心跳得最快的一段时间。在这段时间不仅要注意的是平时常提到的不能断电，不能重启等等情况，还有就是要死死地盯住刷新的进度条，这里以Award BIOS的刷新情形为例，它以一段一段的图例来表示当前的刷新状态，灰白色表示刷新正常，青色表示这一段保持不变，红色则表示刷新有错误。前两种情况完全不用去理会，但如果是第三种情况，当刷新结束后程序提示选择重启或是退出程序时你绝对不能重启，因为那段错误已经表示刷新失败了，这时你应该选择退出程序，重新进行一次刷新。如果还是有错，则把刚才备份的旧BIOS文件刷回去，以保证系统正常工作。

4.刷新失败后的处理。有时因为种种原因导致刷新失败，显示器黑屏，系统完全停止了响应。这时候首先不要紧张，不要马上就抱着机箱往维修站跑，因为我们还有救命稻草，就是刚才做的那张恢复盘。将它插入软驱中重新启动，然后等待几十秒钟，你会发现软驱灯亮了两次，第一次是在启动系统，第二次是在执行批处理程序，也就是在刷新备份的BIOS文件。第二次灯灭后，嘀，你熟悉的系统启动画面又回来了！就是这么简单！这是因为在BIOS芯片中有一段固化的Boot Block，直译也就是启动模块。它即使是刷新失败也不会被破坏。它使系统在刷新失败时还可以通过软驱完成系统启动，使恢复备份BIOS成为可能。

综上所述，其实刷新主板BIOS并不是一件恐怖的事，只要你注意了一些关键的操作和正确的方法。更重要的是你要大胆地去尝试，而不是在一旁想象。当你轻车熟路后，你会觉得刷新主板BIOS是一件很平常的事，就好象给硬件安装一个新的驱动程序一样简单。你甚至还可以从中体验到乐趣，比如把看腻了的“能源之星”图案换成一个自己喜欢的、自已制作的图案，那样你就拥有了自己充满个性的“品牌机”，感觉很爽吧！DIY就是这样，总是给我们带来一些冒险的乐趣。

4.Kinpo694主板通过了哪一个最特殊的国际兼容性认证？（NSTL）

# CDR和CDRW光驱专题



客座专家：苏旅

客座专家：龚胜

**海南　朱磊问**：最近看一些电脑书中提到了光驱的CAV、PCAV等技术，请问这些技术分别是什么意思？另外，我的光驱是华硕50X的，请问是否支持上述技术，如何检测？

**答**：光驱是由其内部的机轴带动运转的。随着光驱读盘速度的提高，传统的光驱机轴速度已经提高到了极限，为了解决读盘速度问题，厂商推出了一系列新的读盘技术。

CLV技术——CLV（Constant Linear Velocity:恒定线速度）是12倍速以下光驱普遍采用的一种技术。CLV技术特点是在从盘片的内圈向外圈移动过程中，单位时间内读过的轨道弧线长度相等。由于CD盘片的内环半径长度比外环半径长度要小，因此检测光头靠近内环时的旋转速度自然比靠近外环时快，这样才能满足数据传输率保持不变这一要求。CAV技术——CAV（Constant Angular Velocity:恒定角速度）是16倍速以上光驱常用的一种技术。CAV技术的特点是为保持旋转速度恒定而使其数据传输率时常改变。即检测光头在读取盘片内道与外道数据时，数据传输率会随之变化。如某24倍速产品，在内道时可能只有12倍速，随着向外道移动数据传输率逐渐加大，直至在最外道时可达到24倍速。高倍速产品的传输率都是指理论速度达到最高时所能达到的传输率。PCAV技术——PCAV（Partial CAV:区域恒定角速度）融合了CLV和CAV两者精华形成的一种技术。主要用在12倍速以后的新型光驱中。该技术主要特点是，当激光头读盘片的内环数据时，旋转速度保持不变，使数据传输率得以增加；而当激光头读取外环数据时，则对旋转速度提升，使性能保持提高。现在市面上基本上所有新型的高速光驱均采用PCAV技术。你的华硕50X光驱应该是支持PCAV技术的。测试该技术可用一种叫做CDSPEED 2000的光驱测试软件进行检测（下载地点是http://users.glo.be/~erikd/cdspeed.htm）。

# 问题解答

**湖南　向昱问**：我的电脑已经装了一台光驱，但是最近听别人说什么CDR和CDRW光驱，请问什么是CDR和CDRW光驱，我的光驱是Kenwood 50X，花550元买的，请问是不是CDR光驱？

**答**：首先回答你的是，你的光驱应该不是CDR/CDRW光驱，因为目前这两种光驱的价格仍高居不下，550元是不可能买到全新的产品的。CD－R是英文CD Recordable的简称，意思是可记录光盘驱动器。相对于CDROM只能读不能写的局限性（就是你现在用的这种），它拥有一次写入多次读取的特点，所记录的CDR盘片可以在CDROM和CD-R刻录机上被多次读取。CD－R刻录机的最大优点是其盘片制造成本低，使用寿命长，因此得到了广泛的应用，不过其仍然具有不能反复擦写的缺陷。后来，CD－RW（CD ReWritable）驱动器弥补了这一缺陷。CDRW的先进之处在于它可以提供反复擦写光盘的功能，同时也向下兼容CDR刻录机和CDROM光驱，这就更加方便了使用者。不过这种擦写只能在专用的CDRW盘片上使用，而且擦写次数有限，CDRW盘片价格也不便宜。对于一般的使用者来说，如果没有专业需求（如资料备份，制作VCD等）的话，一般不必购买。

**北京　Richard Yang问**：现在市面上的光盘刻录机价格都很便宜，所以我想买一台性能价格比好的，听说宏基的产品不错，但它有好几个型号，可否介绍一下宏基刻录机的主要产品？

**答**：ACER宏基系列刻录机是目前市面上比较流行的产品，性能价格比一向还不错，且使用范围各不相同。下面介绍的是其三种主要产品。首先介绍的是CDRW6206A刻录机：这是明基公司推出的一款廉价的光碟刻录机，它采用6倍速读2倍速刻2倍速写的技术，可任意读写CDR和擦写CDRW，它的平均搜寻时间为300ms，CAChe为512KB，略显单薄，不过就其1100元左右的价格来说，也算是超值了。其次出场的是CDRW4432A刻录机：它是明基目

前的主流产品，它采用32倍速读4倍速刻4倍速擦写的技术，它的平均搜寻时间大大降低了，为120ms，CAChe也采用了主流的2MB，价格在2000元左右，个人感觉也很不错。最后要提的是明基即将推出的CDRW8432A刻录机，它最主要的特点是采用了高达8MB的Cache，大大提高了刻录机的稳定性。此外，它还拥有32倍速读8倍速刻写4倍速擦写的技术，平均搜寻时间为120ms，确实是一款前卫的极品！以上三款产品都采用快闪内存（Flash memory）储存系统固件（Firmware），拥有数字伺服控制系统，提供讯号自动增益及补偿，极大地保证了兼容性和稳定性。同时三款产品都提供了面板播放/选曲功能，采用数字式音量控制，可精确方便地播放音乐CD。最后，产品都附送了丰富的专业刻录软件和一些CDR\CDRW光盘。这些细致周全的功能都大大方便了消费者。

**网友　李单单问**：前几天我的松下4×终于完蛋了，现在我想买一台新光驱，听说目前市面上的光驱产品都采用了一些新的读盘技术，可以介绍一下吗？

**答**：目前厂商提高光驱读盘能力的技术有：1.数字伺服系统。采用该技术的光驱在使用的过程中可以自动调整光驱的伺服机构（也就是调整读盘的系统），从而保证光驱读取数据的准确性，这样就大大提高了光驱的读盘能力。2.IC自动纠错器。据称采用该技术的光驱内置了一个存储器，上面包含了目前市面上百余种光盘的盘质分析数据，在读盘时可根据这些数据自动有效地读取出光盘上的数据，这样对不少质量不好的盘片就不用太担心读盘问题了。3.抗震悬吊DDSS技术。它使用两个抗震动装置与动态阻尼器，可以有效地吸收主轴电机高速旋转时产生的震动，同时也有效地提高了读盘能力。4.ABS自动均衡系统。目前不少光盘产品在高倍速光驱中以8000转以上的速度高速运转时，在离心力的作用下，光盘会上下振动，噪声加大且读取困难，影响了光驱的读盘效果和使用寿命。在采用ABS均衡系统后，光驱托盘下配置了一具钢珠轴承，当光盘出现振动时，钢珠在离心力的作用下会跑到质量较轻的部分起到平衡作用，从而保持光盘始终水平转动，这就大大提高了光驱的读盘能力。以上几种方式都有效地提高了光驱的数据读取能力。

**澳洲　李智宝问**：小弟想买一款DVD光驱，但是听别人说目前市面上的DVD产品的光头技术都有所不同，有的性能稳定，有的纠错能力强。能否介绍一下？

**答**：目前，DVD的产品的速度已经发展到了6倍速以上，而DVD驱动器厂商在产品激光头的设计上通常采用的是下面四种技术：第一种DVD光驱多采用双光头的技术来实现DVD/CD双重读取，如索尼（Sony）的独立双镜头技术。该技术用不同的光头读取不同的盘片，虽然其兼容性比较好，但成本也最高，同时由于需要机械转换，其速度也很慢；其次是东芝（Toshiba）的切换双镜头技术。该技术使用2个焦距不同的镜片切换，而光头的发射及接收器还是使用同一个设备，其成本相对来说还是算比较高的。上述两种双头技术启动速度慢，寻道时间长，机械噪声也较大，所以受到了不少人的非议。因此如今DVD产品又开始流行一种全新的单镜头技术。首先是日本先锋（Pioneer）的双焦距单镜头技术，该技术虽然采用的是同一个镜头和同一组激光发射器,但其利用液晶快门的技术来控制焦距，读取不同的光盘。该技术实现成本较低，广受好评；还有一种单光头双波长方式是松下（Panasonic）独创的，其制造成本最低，效果也不错。目前的主流产品如Creative 6X、Pioneer 6X、Aopen 6X等DVD产品都使用了这类流行的单光头技术。总的来说，单镜头技术启动速度和寻道时间上更有优势，其读盘性能也很不错，是未来DVD驱动器的发展趋势。

湖南　苏旅




**读者　董雷问**：你好，最近我正在上网，遇一问题无法解决，特此请教。配置为：赛扬333A/32M内存/GVC魔电MODEM/WINDOWS98，我已能成功进行拨号，并已开始记时，但浏览器却无法连接到任何站点，不知该如何解决？

**答**：能够进行拨号连接，说明MODEM没有问题，问题应该是出在软件设置上。在我的链接——属性——服务器类型——TCP/IP设置中选择指定名称服务器的地址，在其中的主控DNS中填入相应的地址，这个地址在你的ISP给你开户手册里一般可以找到，这样问题应该可以解决。

汕头 LINUOB

**读者**　我买了一《FIFA2000》，装好后进入游戏

菜单，还很好，可是到了玩的时候，就出现花屏了，不知为什么。有人说要装最新的显卡驱动，是不是这样？我的显卡是S3 Trio64V+ PCI（765）。

**答**：朋友，你显卡太古老了，最好换掉。当然在换之前，你可以先安装最新的Drietx和显卡驱动程序，并想法给显卡超超频，玩游戏时效果会略好。

四川 龚胜

**读者 MIN问**：我的电脑最近出了故障，经过一番努力终于电脑可以用了，里面的资料也完了。重新安装，在安装Photoshop5.5时发现安装不进去,电脑提示似乎是注册上的问题，但上次安装时，我已经注册过，这是怎么回事？(别的软件都可以安装。)

**答**：运行regedit,将注册表中有关Photoshop注册项全部删掉，再重装。

读者 阳洁

**读者 西毒欧阳锋问**：前不久格式化硬盘重装Win98中文二版（4.10.2222a）。在安装上主板自带的DMA66驱动后启动系统，通过开机画面后死机，在安全模式下删除该驱动后系统可以启动。但在控制面板中的系统选项中查看性能却显示A、C、D、E均为MSDOS方式工作，不知是何原因？我的配置是：华硕CUBX主板/胜创64M原装内存/P3-550E/丽台S320Ⅱ 16M显卡/SB128D声卡/WD10.2G DMA66硬盘，用Ghost分为三个区均为FAT32。

**答**：估计是硬盘的引导区或是FAT表出了问题。可使用软件如KV300等来修复解决。或者导入以前备份的注册表，或许也可以解决。

汕头 LINUOB

**湖南 芋头问**：华硕P55T2P4的主板是否支持20G的硬盘？BIOS信息：AWARD MODULAR BIOSV4.51PG。

**答**：将BIOS升级至0207!

读者 锰

**读者 广博问**：我申请了http://go.163.com个人主页空间，但是我不知道怎样将他们所给的代码放进我的主页。1.我使用的是FrontPage2000做主页，打开HTML方式将代码粘贴到任何位置都出现“不可想象”的网页（即在编辑和预览时那些代码依旧是原样出现在网页上），我按照其网管所说：将主页文件上传到服务器上试一下，情况依然。请问：如何正确加入代码,包括搜索代码和计数器代码（均是服务商提供的）？如何插入？2.我在做主页的时候主页超级链接在硬盘上用IE5.0浏览各超级连接是正常的，但是上传到主页上就不正常了，如：首页正常显示，但无法通过首页链接到别的页面,只有通过地址栏正确输入主页别的页面的地址才能正确访问。有时发生能够正常进入首页，但通过首页却直接进入了硬盘的页面连接。请问：如何正确制作超级链接？

**答**：1.使用一些固定的代码时，在FrontPage2000里你可以采取下面的方法：网页编辑模式下在你认为适当的地点插入HTML代码（具体方法是：点击菜单里的插入-高级-HTML，然后把代码粘贴到弹出的方框里即可）。以后如修改代码只需右击该处选HTML属性就行了。如果问题依然存在，请仔细检查代码的正确性！

2.你的网站在本地主机正常而上传后异常的问题，我想是由于你的超级链接使用了网页的绝对路径造成的。网站内部的链接应使用相对路径，否则的话上传后将会链接到你电脑硬盘的原始网页，当然会出错。

浙江 彼得

**青岛 陆甲问**：我想问一下，我的计算机的配置是PⅢ450/56k猫/8G硬盘/40x的光驱。我有一块8G的硬盘，想外挂，不知该怎么办？

**答**：你可以去电脑商场找一找看有没有一种抽屉式的硬盘外挂装置，几十块钱一个，将其装上计算机后，需占用一个5.25"驱动器位。这种装置由两部分组成，一部分装在机箱里，一部分装在硬盘上。要使用硬盘时，可将硬盘插入机器中的那一部分，通电就可以使用。不用时，只要把硬盘像抽屉一样抽出来即可，十分方便。

汕头 LINUOB

**广东 linuob来信更正**：第12期应用中李擎朋友对第9期吴岩朋友的“疑难求解”的解答有误。回答中说的“赛扬没有浮点运算”是不正确的，因为事实上刚好相反，赛扬的浮点运算能力是很不错的，而整数运算则相对较差。吴岩朋友说他的赛扬是333，如果没有超频的话，赛扬333是有128K同步L2Cache的赛扬A，其整数运算也是很强劲的。对于吴岩朋友说运行FIFA死机的情况，我认为这与CPU和显卡无关（我用C266，Riva128，32M内存的机器玩FIFA99和FIFA2000，运行时一切正常），应该是虚拟内存的空间不够的缘故，试试清理一下C盘，删除没有用的文件，最好留下300M的空间，一般就能解决问题。要是还不行，那问题就出在内存上了，换条内存试试。另外，如果机器有超频，将其降到正常的频率，问题或许能解决。




**第12期“疑难求解”中读者　doctor-chen问：** 近日购得《极品飞车——保时捷之旅》，进入游戏，在读完赛道以后就跳回到Windows。在几台计算机上，显卡分别是Savage3D、Savage4、TNT2都是这样。请问要怎样解决？

**答：** 解决问题的方法是：安装好游戏后，先不要执行，立即重新启动计算机，再运行游戏就可以了。注意，重新启动前不要去执行游戏，这样一般就能解决问题。**（本题上期已有朋友答过，但多听听他人的经验总是有益的。）**

广东　linuob

**第13期“疑难求解”中读者　大白鲨问：** 我在玩《帝国时代Ⅱ》的时候不够兵力攻击别人，请问游戏中的人口上限可不可以通过某种方式更改？

**答：**《帝国时代Ⅱ》的人口上限不好改，但可以绕过去。在内存中，1人=16256（10进制），2人=16384，3人=16448，4人=16512，5人=16544——可以自己算下去，但不要太多。后面的算法不同，尚未破译。用FPE锁定数值后有6个地址（版本不同可能会有不同）全部锁定！如16256，之后生产兵的时候人口数“/”右边的数字会减少，当左右的数字相等时就不能造了。(废话！这样的话还不是那么几个人吗？)别急，让我们伟大的农民来造房子吧！怎么样？只要机器够酷，你可以让800名骑兵在200名骑射手的掩护下奔向沙场。

河北　枫叶男孩

## 疑难求解

**读者　yinzhen0810问：**《剑侠情缘Ⅱ》在中都城时，第一次在龙音寺后的房子里与柴蒿讲话后，第二次说好要在城东南的酒店里见面，可是我无论如何都无法找到他，请指教。

**读者　truename问：** 我是个VR战士迷，想向大家请教几个关于《VR战士Ⅱ》PC版的问题。1.Play back模式中究竟如何将自已的对战录下？2.Option中的Learing模式中存入的究竟是？3.Play back模式中关于Sara的录像中，究竟如何背对着对手向前移动？

**青岛　刘振伟问：** 1.近日在玩《新西游记》时，玩到在名气城北方魔塔，悟空等人走左门，已经走到魔塔16楼，刚上楼梯有一个指示牌：“堵塞？哼，不可能……”，能看到进入下一层的楼梯，但一直找不到路，请众高手指点迷津。

2.玩《生化危机Ⅱ》时,有以下问题：Claire和Sherry来到下水道，Sherry被水冲走后只能控制Sherry，她躲过僵尸的追逐，从通风口钻进去来到一个小房间，找到一个似乎是狼纹硬币的东西，怎么也出不去,只好掉入下面的下水道，晕过去了。此时Claire独自来到控制室，发现文件，找到弹药，经升降机为什么找不到受伤的Leon？取下墙上的地图，按攻略上所说向西开门后，在通道南面的尸体为什么找不到狼纹硬币？之后遇到Anette，利用阀门开动浮桥，过桥后将浮桥还原，再往前走，开门进入一个很长的走廊，走廊的墙上有一个钢瓶闪着绿光，再往前走一转弯，撞到一条巨形的大鳄鱼，Sherry就晕倒在鳄鱼的旁边，用什么武器都打不死它，只好逃跑，沿来路后退到门口发现门已经被反锁住了，只好被鳄鱼大卸八块，无法再进行下去，并不象攻略上说的过浮桥后来到废物处理房间，沿梯子进入，得到文件和尸体旁边的刻有老鹰的硬币……，我该怎么办？

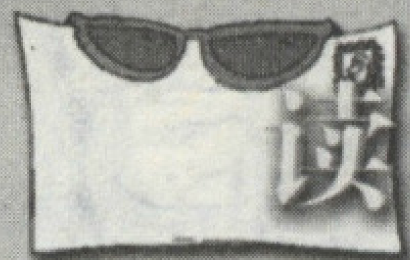
**读者　violin问：** 当我按下shift键，重新启动机器时，在出现“windows is now restarting”前，有两行“run-time error R6009

-not enough space for environment”

我不知道是什么意思，如是错误信息应如何解决？我的配置是：奔腾Ⅱ350，intel SE440BX-2主板，创新TNT显卡，创新SB live value 声卡，64M内存，6.4G硬盘，Windows98第2版。

**读者　greatlzy问：** 我在用铁门赛克的PcAnyWhere9.0中发现了问题。我当被控制端时，我机子上所有的东西都显示在控制端的机子上，而且控制端可以任意操作我的任何文件，甚至可以关掉我的病毒防火墙。我想设一个目录，让控制端只能访问它，但不知如何设置？

**5.顺新电脑的主板有几个型号，分别是什么？**
（5个，Kinpo694X、KinpoK7、Kinpo810、Kinpo815、Kinpo693A）




## X档案之才子碧落

上网经常和不认识的人聊，可是听到的总是他们受着太多煎熬。种种不快如暴雨似地向你倾诉，让我觉得自己仿佛是个大容量的软件包。其实，各有各的苦处，也各有各的乐处。失意之时，总觉得世界流行一种感伤，忘了别人也忘了自己。可是每每病愈，才发现，原来什么也没有变，变的只是心情。世纪末流行郁闷，世纪初人们却漫步在空虚中。出去走走，感受亘久而又万变的周遭，心情会好得多。

旅游和朋友相聚都是减压解乏的好方法。可是最最郁闷的时候，偏偏没人陪，又不能出去打架（因为违法），那么就打游戏吧！进入暑期，各类游戏似蛰伏了一冬的眠虫，翻身而出，叫人应接不暇。没日没夜地战斗，累得身心憔悴，哪里还有时间去烦恼生活的琐事呢？当然，钱包里的银子也从呻吟改为了痉挛，咬着方便面却无怨无悔地在我刚到手的《剑侠情缘Ⅱ》中继续美丽的江湖故事，不禁感叹：人间真美！可是，下月的银子也很美，到底在哪里呢？“人生就是在寻寻觅觅中走到终点的，下月的事情留给下月吧”，看来云起又有了自己的人生感悟（此感悟18岁以下或是无判断能力者禁用！）。求证：云起长大了。

不知怎么，开篇又一大段感慨。最近变得很哲学，看来和一个叫碧落的家伙有很大的关系。至于谁是碧落，熟悉大软的人一定明白，就是那个常在大软上发表文章，而且喜欢评论，喜欢随感，就连扫雷等高深游戏都可以论断出3000字攻略的大软人。

总体来说，碧落有才。其才气内外兼备，外形温文尔雅，风度翩翩，内涵如纤纤溪流，蕴而不惊，微风吐纳间，激昂文字，涤荡心灵。

碧云日暮心何寄，落尽闲花见伊人……

和碧落的相识不仅在大软，巧在我们还是同一网络社区的住户。那时，我不知道谁是碧落，他不知道谁是云起。本相识，却又不相见的特殊条件，使云起有机会从另一方面阅读碧落。社区BBS的一个栏目中总是出现碧落的名字，而且其才华过人之处不尽一二。云起也是爱才之人，社区内有才之士都是云起猎狩之物，岂能让一个碧落就此漏网。要了解一个人，就要先接近他，此人在社区内行踪较固定，只出没在论坛的“原创地带”，擅写一些情感随笔，其文笔之细腻，内心之轻柔使人不免联想到他的性别是否有猫腻——档案上注册是BOY。看他的文章，好象在喧哗的闹市里穿流着一条不被传染的小溪，无大风浪之激宕，却长流入心脾。纯纯的情感宣泄如日韩的青春偶像剧，静静的沉思又暴露了他成熟的痕迹。总觉得他似曾相识，又想不起。碧落是云起网上的一个谜。

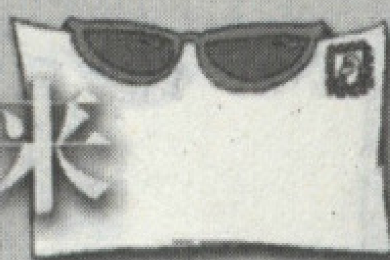
在大软编辑部中总和他风声笑语，偶然的机会明白了他就是碧落本人，无言；他就是那个产品组的才子，无语。原来网是如此隔断着我和现实的联系，他和网上的他也是相似而非相同的函数关系。现实中的碧落不是网上引无数MM尽折腰的碧落，因为他常要跑到大软对面另一MM居多的部门去折腰（点头哈腰？），一分督促九分请求地希望他们把光盘的工作尽快做好，而且经云起计算，他在该部门所驻时间大大地超过了在本部门的时间（为什么呢？）。可是毕竟还是网上的那个才子，偶尔间寥寥数语，便又显露风流倜傥，文采飞扬的本色。无奈大软编辑部内MM甚少，其文采人皆可识，魅力就无从发挥了。简单举一小例：碧落常徘徊网络组与应用组之间，而帅哥ken和酷哥Walker却每次都以无甚文学细胞为由，将其拒之门外。看来男人间的竞争是激烈的，编辑部第一魅力人物的激战在继续……（偶像蓝桥：还有我，还有我！）

网上的他清新淡雅，好似不食人间烟火，其实碧落也是人。他为人热情，乐于助人，最爱请人吃饭，是另一文采过人的小编exert最“亲密”挚友之一。每每云起偷袭编辑部，只要有碧落，就算找到最佳饭票商了，不但可以免去“编辑部超级无敌盒饭大餐”的轰炸，而且在你心情极差之时，他还是最好的倾诉对象。因为他听人说话常常心不在焉，就算你说了什么偏激过分的话，也不用害怕被人举报而受牢狱之灾。当你饭后闲来无事，又无处消食的时候，去看看碧落，他一定在细心地吮手指。为什么他不去洗手而改用嘴，这大概和小学老师教育有关，自己的钱，可不能浪费呀！不过这也给我们提供了很好的娱乐项目，想想他也大不容易，老旬子八十彩衣娱亲，而碧落也不顾个人形象，毅然饭后欢乐大众。前有古人，后有碧落！大软中人实在深得“大众”的内涵。

当然，碧落最讨人喜欢之处不仅于此，云起还要慢慢发现。最近在OICQ上云起常和碧落讨论一些无关痛痒却又关系到碧落网络形象的事情，在他的威逼（晚上不断的电话骚扰）利诱（请客请客）兼大软读者年龄较轻的不利条件下，云起只得答应不把内容公布于众了。不过，碧落依旧，云起依旧，有他们的地方就会有故事。

编辑部攻略在继续。









**五周年特别论坛**

## 上帝的声音

对《大众软件》这本年轻的刊物来说，什么最重要？

是读者，是上帝！

再过几天，《大众软件》就将迎来她五周岁的生辰。作为《读编往来》栏目的小编，我越来越深切地感受到，在那已经逝去的1800多个日子里，在现在，在将来的每一个日子里，最令人难忘的依旧是并仍将是我们可爱可敬最可信赖的读者朋友们！时值喜日，请大家随便谈谈吧。

不过，既然是随谈，你也许会听到不同的声音。别急。

毕竟，现在只是五周年，我们还有很长的路要走，离不开真实的声音！上帝的声音！

**读者 paodan**：我是贵刊的忠实读者，贵刊给我的学习上带来了很大帮助。祝贵刊在今后的日子里越办越好，越办越发财！

**北京 朱诸**：再过一段日子，就是《大众软件》的五周年庆典了。这一年多来与大软共同经历血雨腥风，体味酸甜苦辣，也算是有些感情了。编辑部的芸芸众生，无意中竟也识得不少，上至头头DARK，下至Walker、蓝星、鲲、ken、碧落、DRAGONLANCE等（排名不分先后）……POPSOFT的栋梁们，小人早已仰慕不已。

我虽是贵刊的忠实读者，但并不是期期必买，因为我有一比黑暗还黑暗的老妈。因此每逢购得大软都如获至宝，苦苦藏好，以防被老妈翻到遭亵渎（与臭鸡蛋、烂西红柿排排坐）。仅有的十几期，还不是连号的，因此有很多精彩的连载没能欣赏到。曾经想过去买合订本，但若再被老妈翻到＃$%&*@55555我的Money……

听说贵社马上要出一本《写在杂志边上——大众软件五周年》，到时一定要偷偷去捧场。

**读者 007killer**：我想给贵刊提一些意见：1.我觉得贵刊的硬件部分过多，而且大多过于高深了，没有什么实际的用途，和“大众”这个宗旨不符。就拿最近的第12期来说吧，有多少读者会去关心专业的数字音频工作站之类的软件呢？就连那个ATI-radeon256也是一大堆的专业术语、三成的英文。显然没有多少读者具有那么高的专业知识。所以我觉得应该减掉一点，最起码要改得浅显，有用一些。这不是一个小问题，而是牵涉到一个杂志的目标定位，到底是面对高端用户，还是普通的电脑爱好者？我觉得贵刊毫无疑问是选择后者的，所以我希望能够把姿态摆正一些，想要大而全是吃力不讨好的。

2.大众软件缺乏一种与读者交互的气氛，我觉得你们应该开辟一些栏目，让读者自己叙说一些自己和电脑的喜怒哀乐，比如闹出来的笑话等等。

3.在做游戏赏析的过程中，最好能够提前一期把要赏析的游戏的名字登出来，让读者评价，然后除了约稿来的文章之外，后面再附上一些读者的话，鼓励也好批评也罢，都是有好处的。因为玩家才是上帝，才最有资格评价游戏，才不会像做广告一样报喜不报忧。像关于模拟城市3000的专题还是不错的，希望其他的游戏也可以这样做。

4.杂志中所介绍的软件除了放在CD中外，我觉得应该再在你们的主页上提供下载，既免去了我们再次奔波劳碌的辛苦，你们不也可以增加访问量吗？

5.在游戏的文化方面，除了游戏本身之外，许多玩家对游戏的世界、背景也很感兴趣。比如日本的战国时代、龙之地下城的设定，还有据说星际争霸也有比较完善的剧情，这些都可以用来大书特书。

好了，说了那么多，最后我祝你们愉快。

**太原 安永锋**：

《大众软件》各位辛苦的编辑：

请允许我这样称呼你们，五年的艰辛创业啊……由于各位的艰苦奋斗，不懈努力，我们的朋友《大众软件》已从当初的默默无闻，成为今天的全国畅销刊物，我们真的感到由衷的激动与兴奋！确实，五年中的百般滋味、万端感慨，怎么能不与我们共同分享呢？

写在杂志边上……多好的名字，人生百爱、酸甜苦辣尽在其中。时代在变迁，社会在进步，伴随着《大众软件》的一天天成长，我也早已不再是昨天的菜鸟。但我并没有因为自己的长进而离开它，相反它与我的生活却联系得更加紧密，因为它是真真正正的大众的杂志，是贴近大众生活的良师益友。

**你们的朋友 xuzhhua**：

各位编辑：你们好！

翻开昨天才到上海的杂志，知道你们的五周年纪念刊定名为《写在杂志边上——大众软件五周年》。虽然标题不耀眼，但真的很好。

五年来，你们也知道自己的杂志已经成为中国第一大计算机媒体，其间付出的可能永远也无法衡量，但我想只有你们的心血得到认可，才是对你们最好的回报，而不是那些每次都要对老编“苦苦哀求”后才能得到的工资与奖金。^o^

你们已经创造了五年中国计算机学习的良好氛围，但我更希望的是永远（其实我想说一万年，因为你们似乎都喜欢……）。想想五年前的杂志，今天的进步的确非常大。我五年前接触计算机，《大众软件》也陪伴了我五年。虽然今天的杂志对我的帮助已不大，但看看你们的心血与努力，且为了我的杂志保持完整，我还是依然在买。我想像我一样的读者一定不在少数，希望你们始终保持独特的风格与精神，这是我们共同的心愿，因为初学者永远在加入。

最后我希望你们届时的发行量大一些，可别让我买不着。

五年的光辉岁月已经过去，恭喜！永远的《大众软件》！

**《大众软件》的编辑们，您们好！**

我是你们的忠实读者，虽然我只看了你们最近的两、三期杂志，但是我觉得这是一本不错的电脑普及类杂志，她适合各年龄层次的读者。现在我们全家都在学电脑，《大众软件》成了我家的“紧俏商品”，全家都抢着看，在你们创刊五周年之际，我代表我们全家向你们表示最真挚的问候和祝福！

读者：小眼镜儿

**读者　大嘴：**

《大众软件》，您好！

几日前买了某正版的国产游戏一套，觉得水平一般，因为之前我用过试玩版，这倒也不出我所料，我买正版纯粹是为了支持国产游戏（我从没买过国外的正版）。但是我每当看见盒子上国产游戏的巅峰这7个字时就莫名其妙，今天要是不写封信来说一说，抒发一下多年来积蓄的想法，晚上可能会失眠。言辞如有过激之处，还请见谅。

为什么大家平时都知道港台游戏也是国产游戏，而在谈论国产游戏时都自觉地将港台游戏排除在外呢？难道国产游戏不包括“台湾产”，“香港产”，“澳门产”吗？

事实只能说明一个问题。这几年，国内的某些游戏公司收买了一批职业游戏枪手，为了一己之私，混淆视听，制造错误观念，蒙蔽玩家。他们的产品水平一般，比不上国外的自不必说。但为了夸大其词，就给自己的产品戴上“国产”的帽子（其实应像流行歌曲一样称为原创才准确），好像玩家要是不支持他们就“不爱国”似的。

没有压力就没有动力，没有竞争就没有进步。可悲的是，在改革开放越来越深入的今天，我们的游戏公司却越来越封闭。为了说明国产游戏“进步大”，枪手们先将国外游戏排除在比较范围内，再在不知不觉中慢慢地将港台的游戏也踢出了“国产”之列。我们的游戏公司老是长不大，这是个重要原因。以为这是爱护吗？这是要害死他们。

在这样的环境下，怎能不产生妄自尊大的情绪？怎能不产生国产游戏的巅峰这样的不当言论（以《仙剑奇侠传》之成就，大宇自己也不敢说它是巅峰）？怎能没有“会当凌绝顶，一览众山小”的感觉？“巅峰”就是难以超越的意思，如果国产游戏的后继者连《仙剑奇侠传》这样的水平都难以超越的话，那国产游戏还有何前途可言？

全国的玩家们，我们要赶紧清醒过来啊！我们有限的人民币要集中支持像“大宇”、“目标”一样有前途，对玩家认真负责的中国游戏公司，他们才真正是中国游戏未来的希望。

港台游戏也是国产游戏！

我是《大众软件》最忠实的读者，你们的杂志我是从创刊号开始买起的，到今天马上就要五年了，77本《大众软件》都可以在我家找到。这封信看起来可能很刺眼，但那是我最真实的感受。我希望你们今后为国产游戏作宣传时能够客观一点，公正一点，实际一点，不要辜负几十万读者对你们的信任。我的信，你们可以任意发表，任意讨论，我也希望能有更多的游戏公司听到我的呼声。

因为，我实在是太热爱国产游戏了，我做梦都曾梦见过国产游戏突飞猛进，我在大学是学电脑的，今后希望能为我们的游戏事业出一份力。爱之深，责之切。如果今天外国公司出了一个烂游戏，我根本连一个字都懒得骂。

**大、小编们，您们好！**

我是在1996年的时候发现市场上有这么一本书，自从那时起我便成了《大众软件》的忠实读者。

在这4年多的时间里，《大众软件》陪伴着我度过了风风雨雨，也是《大众软件》让我对电脑产生了浓厚兴趣，是《大众软件》教会了我如何使用电脑！

现在《大众软件》5岁了，我想提点意见：贵刊能否多增加一些有关共享软件、免费软件的介绍和使用方法？还有是否能开办一个交友的栏目，这样会有更多的读者喜爱《大众软件》。

作为一名老读者，我由衷地希望《大众软件》越办越好。

忠实读者：叶正杰

## 顺新有奖问答活动

顺新电脑（中国）有限公司为配合自己的主板销售，特与本刊合作，举办这次“主板有奖问答活动”。天气炎热，朋友们大部分都放了暑假（羡慕），闲来无事，一起来参与参与吧。万一不小心中了大奖，也是不捡白不捡啊！奖品还不错，最主要的是答案是现成的，翻翻杂志都能找到。

**注意：答卷复制有效。**

**一.问题：**

1.Kinpo694主板最主要的优点是：更____，更____？

2.Kinpo694主板可支持几个USB端口？

3.Kinpo694主板最大可支持多少内存？

4.Kinpo694主板通过了哪一个最特殊的国际兼容性认证？

5.顺新电脑的主板有几个型号，分别是什么？

6.您对顺新电脑在产品和服务方面的意见和建议（包括产品使用心得），请另附页。

**二.奖品**

特等奖：1名，红外线多媒体电脑主机

一等奖：3名，Kinpo694主板1块

二等奖：3名，Kinpo810主板1块

参与奖：100名，《电脑护照》手册1本

本次活动自见刊之日起，8月31日截止，以当地邮戳为准。4个奖项的得主将从全部答对的读者中随机抽取，获奖者名单将在本刊第18期杂志中刊出。来信地址：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收，邮编：100051，并请于信封正面注明“顺新有奖问答活动”字样。请注意务必写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。

## 读者评刊统计汇总（2000.6期–2000.9期）

### 2000.6期

| 应用栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 实用软件 | 902 | 1 |
| 网络时代 | 716 | 2 |
| 硬件评析 | 637 | 3 |
| 应用心得 | 607 | 4 |
| 问题交流 | 459 | 5 |
| 新闻速递 | 426 | 6 |
| 读编往来 | 298 | 7 |
| 专题综述 | 231 | 8 |

| 娱乐栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 攻略指引 | 830 | 1 |
| TOP TEN | 679 | 2 |
| 游戏赏析 | 648 | 3 |
| 游戏剧场 | 519 | 4 |
| 中国游戏报导 | 356 | 5 |
| 有字天书 | 350 | 6 |
| 前线地带 | 434 | 7 |
| 专题企划 | 204 | 8 |

| 最喜欢的文章 | 作者 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|---|
| 最终幻想Ⅷ | 枫铭轩工作室 | 292 | 1 |
| 金山与国产共享软件的爱恨情仇 | 东东包 | 273 | 2 |
| 中国共享软件 | 中国共享软件网站制作小组 | 266 | 3 |

### 2000.7期

| 应用栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 实用软件 | 701 | 1 |
| 硬件评析 | 554 | 2 |
| 网络时代 | 542 | 3 |
| 应用心得 | 517 | 4 |
| 问题交流 | 437 | 5 |
| 新闻速递 | 338 | 6 |
| 读编往来 | 313 | 7 |
| 专题综述 | 178 | 8 |

| 娱乐栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 攻略指引 | 651 | 1 |
| TOP TEN | 624 | 2 |
| 游戏赏析 | 607 | 3 |
| 游戏畅谈 | 522 | 4 |
| 有字天书 | 328 | 5 |
| 中国游戏报导 | 318 | 6 |
| 前线地带 | 266 | 7 |
| 专题企划 | 169 | 8 |

| 最喜欢的文章 | 作者 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|---|
| E-mail全接触 | Rain-Wind | 277 | 1 |
| 内存让我看清你 | 郭焱 | 262 | 2 |
| 模拟人生 | 赵剑平 | 235 | 3 |

### 2000.8期

| 应用栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 实用软件 | 592 | 1 |
| 应用心得 | 428 | 2 |
| 网络时代 | 395 | 3 |
| 硬件评析 | 387 | 4 |
| 问题交流 | 293 | 5 |
| 新闻速递 | 290 | 6 |
| 读编往来 | 289 | 7 |
| 专题综述 | 141 | 8 |

| 娱乐栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 攻略指引 | 460 | 1 |
| 游戏赏析 | 397 | 2 |
| TOP TEN | 389 | 3 |
| 游戏剧场 | 316 | 4 |
| 前线地带 | 288 | 5 |
| 有字天书 | 262 | 6 |
| 中国游戏报导 | 244 | 7 |
| 专题企划 | 150 | 8 |

| 最喜欢的文章 | 作者 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|---|
| Windows2000之步步为营（一） | Rain-Wind | 191 | 1 |
| Win98“减负”指南 | 王季 | 163 | 2 |
| 网络纵横谈——第九城市的奇迹 | 牙神幻十郎 | 154 | 3 |

### 2000.9期

| 应用栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 硬件评析 | 281 | 1 |
| 实用软件 | 264 | 2 |
| 应用心得 | 235 | 3 |
| 问题交流 | 227 | 4 |
| 读编往来 | 217 | 5 |
| 新闻速递 | 209 | 6 |
| 网络时代 | 183 | 7 |
| 专题综述 | 118 | 8 |

| 娱乐栏目 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|
| 攻略指引 | 336 | 1 |
| TOP TEN | 296 | 2 |
| 游戏赏析 | 276 | 3 |
| 游戏畅谈 | 234 | 4 |
| 前线地带 | 199 | 5 |
| 有字天书 | 179 | 6 |
| 中国游戏报导 | 176 | 7 |
| 专题企划 | 159 | 8 |

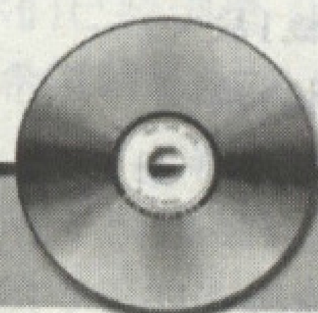
| 最喜欢的文章 | 作者 | 票数 | 名次 |
|---|---|---|---|
| 三国志Ⅶ | 孙为华 | 157 | 1 |
| PlayStation2深入解析 | cho | 116 | 2 |
| 常见计算机密码破解实用手册 | 李红波 | 112 | 3 |

### 幸运读者名单

北京 伍庆　浙江 钱中　湖北 龚成思　四川 孙炜　山东 崔西剑
吉林 贺洋　北京 李渺　山西 李雅茗　吉林 陶悦　安徽 尹智翔
四川 杨博　广东 陈宪彪　大连 陈克诚　深圳 陈圣焰　重庆 郑重
广西 孔亮　河北 陆维盛　广东 方萱宇　广西 谢思洋　武汉 翁苏

# 大众软件 CD目录

## 2000年第8期（总第39期）



## A盘

**新手学堂：**

- ---新手教程：精雕细琢系列之Ⅲ之二
- ---跟我学用系列：VBscript教程（下）

**新新视野：**

- ---CG画册：大众软件封面精选（2）
- ---动画岛：猫展示
  - Diablo Ⅱ
  - 生与死格斗片段
- ---新片大赏：阿科泰拉传奇
  - 地球2150
  - 生化危机3
- ---余音绕梁：鱼舟唱晚
  - 月圆花好
  - 平湖秋月
  - 黄鹤楼
  - 秦桑曲

**碟中网：**

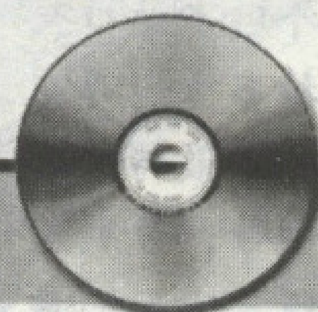
- ---Diablo Ⅱ

**休闲天地：**

- ---动漫世界：EVA
- ---同人小说：说岳外传（十一）

**软件长廊：**

- ---搞怪软件集中营
- ---Addeasy
- ---Cute FTP 4.0
- ---3Dmark 2000 1.1
- ---迈拓ATA-100升级程序
- ---阳光伴侣2000



## B盘

**特别赠送** 魔唤精灵

**攻略指引：**

- ---看攻略：大刀
- ---逛书屋：Nba2000、超越时光、三角洲、乌龙道士、吸血鬼化装舞会

**前线地带：**

- ---游戏DEMO：超级克拉鳄Ⅱ、终极杀戮
- ---补丁升级：《孤胆枪手Ⅱ》修改器
  - 《赛普特拉战记》95项修改器
  - 《摄魂使者》超级存档
  - 《特勤机甲队Ⅲ》最终存档
  - 《吸血鬼——化装舞会》属性修改器修改器
  - 《暗黑破坏神Ⅱ》补丁及工具

**杀手学堂：**

- —杀手教程：压制套牌
- ---听指引：弥赛亚、《最终幻想Ⅷ》过关心得、《半条命》上手指南
  - 魔法门英雄无敌3之死亡阴影

**大众文存：**

- ---2000年7月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

## A

### 大众特区
Flazhsoft MP3 1.0
RealMP3 Finder
UltraPlayer 0.91
MP3Pad
MP3 Song Finder
WinampTalking 1.4
StarTrek MP3 Player 2.0
MP3Creator
DJ2000 1.1
Mp3 2000 Studio
Hiwire Worldwide Radio
StationRadio
Voquette Media Manager
Yahoo! Player
Yamaha SYXG-100(软件新天地、还没找到)
iMesh
ZoneAlarm
Clean System Directory
CopyFaster for Win2000
搞怪软件集中营——模拟篇
软件昵称:全盘删除
逐个删除
伪装格式化
伪装删除
患帕金森氏症的Mouse
不断膨胀的鼠标指针
喝醉的鼠标
疯狂变幻的鼠标指针
疯狂变幻的键盘指示灯
互换鼠标左右键
你点不中我
图标乱舞
图标瀑布
找不着北
桌面篇
变色屏幕
电子蝇
阳光伴侣2000——帅妹子
思创人力资源管理系统
MiniPad 2000

### 工具宝库
六笔形音输入法2.0(简易版)
读霸
太空码
SPYVIEW
PowerPro
RegSnap
Visual Calendar Planner
Resource Grabber
注册终结者
Addeasy
RUN \APP\KANJIA\SETUP.EXE
DiskTools
Resume Master Deluxe
DesktopPlus
CloneCD
Screen Saver Toolbox
ClickyMouse
Drive Imager DriveStar
HTML Calendar Maker Pro
OptiX

### 反毒堡垒
KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
VRV标准版升级程序
VRV for NT升级程序
pc-cillion最新病毒码736
金山毒霸 V2000.06.28 测试版
kv300+升级程序
kv300升级程序

### 硬件周边
3Dmark 2000 1.1
GeForcetweak
memtime
Super Rabbit
Voodoo3 tweak
Voodoo5 overclock
HWinfo
powerstrip
FSAA switch
Cpu Stability Test

### 驱动热报
i815公版视频最新驱动
迈拓ATA-100升级程序
Voodoo Banshee显卡最新驱动
nVIDIA TNT系列显卡公板最新驱动
3dfx Voodoo5显卡最新驱动
华硕最新显卡最新驱动
3dfx Voodoo3显卡最新驱动
3dfx Voodoo3显卡最新驱动For win2000
创新最新FastTrax驱动工具包
S3 Savage2000显卡最新驱动

### 网络纵横
ICQ总动员
登录奇兵
网址记录工具
Cute FTP 4.0
Mails Cat 2.0 Beta
RemoteControlPanel 2.0
Hyper Maker HTML 2000.25

### 声光色效
ASYCD
EASYPICTURE
GIF CONSTRUCTION SET PRO
THE JPEG WIZARD
MOVIE PLAYER
QCKSKIN
SCREENPRINT
SIMPLE VIEWER
XNVIEW
YAHOO PLAYER

### 趣味小屋
SolSuite 2000
MozPong DX
TypingMaster 2001
Star
MarbleJongg
Ludgers bad trip
3D Frogman
Hungry Snake 2
CES
HAPPY ICONS
LOVE

### 厂商展示
MediaRing Talk
超星图书浏览器3.5 Beat7

## B

### 游戏DEMO
超级克拉鳄 II
终极杀戮

### 补丁升级
《欧洲杯2000》修改器
《孤胆枪手 II》修改器
《孤胆枪手 II》能看所有动画的存档
《赛普特拉战记》95项修改器
《摄魂使者》超级存档
《摄魂使者》无限生命修改器
《特勤机甲队 III》最终存档
《吸血鬼——化装舞会》属性修改器
《乐高主题公园》修改器
《地面控制》隐身修改器
《暗黑破坏神》v1.08补丁及修改器
《暗黑破坏神 II》补丁及工具
《模拟主题公园》v2.0版升级补丁
《篮球2000》v5.00球员升级补丁
《幕府将军——全面战争》金钱修改器
《极品飞车——保时捷之旅》新增赛车
《世界足球经理2000》汉化补丁
《剑侠情缘 II》无敌修改器
《地球2150》金钱修改器
《半条命》升级补丁


### 特别鸣谢:
**音乐支持:** 白 勺
**片头动画:** 晶合虹彩
**病毒监测:** 北京冠群金辰软件有限公司

# “相聚”

本刊编辑部

## 记《大众软件》五周年作者编辑座谈会

2000年7月1日，一个寂静的周六上午。编辑部地下室里的喧哗声却越来越大，仿佛涟漪泛起在一潭浓绿色的池水中。睁开惺忪的睡眼，我看见身边围满了高矮胖瘦大小不一的各色人等，正在分吃我昨天买的点心。我听见大门开了又关，关了又开。伴着古怪的笑声，一些大腹便便的身影正从毛玻璃屏风的后面姗姗而来。

可不要小看这些人，他们来头可不小呢。你看看他们人手一份的材料题头就明白了——“《大众软件》五周年作者编辑座谈会纲要”。

说到这里你可能已经明白了一大半——没错，这些访客都是《大众软件》5年来的金牌作者。他们今天聚首于此正是为给《大众软件》5年庆的活动出谋划策的。毕竟，只有认真地总结过去，才能更好地迎接未来。

这些为《大众软件》作出特殊贡献的高手们来自天南海北，相互之间都是只闻其声不识其人。这次聚首地下室，彼此颇上下打量了一番，把名字和人头都对上了号，这才执手相笑。这些人里有从创刊号起就以真我的风采下笔挥毫的钟以山；有软（件）硬（件）都吃、专克游戏的原中国人民解放军驻港部队军官赵效民；有名震京郊80里的游戏界雏腕儿费老八；有手揽双枪惯写游戏小说的东北壮汉COMMANDO；有长发依依的河北名士村雨；还有来自津门的双截蛇凡人、奥杰。这些爷个个都是人物，深通电脑，又都写得一手好文章，一起凑在狭小的地下室里，一不留神就擦出智慧的火花。为了防微杜渐，等人一到齐，就被我们一群编辑牵着往某饭店会议厅去了。在路上吸引了不少行人的目光。



部分编辑作者合影

在座谈会上，大家首先分别介绍了自己的简历，以及自己与《大众软件》结下的不解之缘。

钟以山可以说是《大众软件》元老级作者了。他是个白净的小个子，年岁不大，但是绝对是“前辈”，在场的许多作者在出道前都是读着钟以山早期在《大众软件》上刊载的攻略长大的。现在此人在一家电脑娱乐杂志社任副主编。

赵效民，某部军官。在20世纪80年代中期即开始接触电脑，并迷上了电脑游戏。入伍后接触PC－GAME，某日从战友手中得到《大众软件》一卷，爱不释手，并前往离驻地25公里外的大连购买其创刊号，并从此与之结缘。他先从游戏入手，在杂志上刊载了一系列与游戏有关的文章，95年发表了《命令与征服》的攻略，从此一发不可收拾，当时此兄还给自己起了个很狂的名字：GAME KILLER。97年随部队入港后，发现那里是一个信息流通非常快的地方，从国外和台湾来的IT产业信息都能最快最准确地传达到那里。这时的赵效民已经不满足于游戏的投稿，他的兴趣在硬件方面，现在有了这个机会，便在工作之余开始了这方面的写作，并积累了大量的电脑知识。别人都是投笔从戎，而他从部队转业后凭着多年来的写作经验和对编辑工作的热爱，毅然选择了进入IT媒体。而《大众软件》特约作者的身份为他的择业之路大开绿灯。

接下来自我介绍的是费老八。他就不用多说了。最早出道于玄狐工作室，《大众软件》补丁铺的掌柜，EA公司的汉化专员。你玩的简体中文版《模拟人生》和《幕府将军——全面战争》都是经他汉化的。他不但是各大公司游戏保密测试的可靠人选，业余时间还经常在教育台和北京有线台游戏节目客串嘉宾主持。他不仅人长得帅，自己能写作，其工作室中还颇有一批“门客”帮衬。此君博学多才，目前在某高校攻读生物学硕士学位。

接下来是凡人和奥杰这一对天津卫。两个人都是身长九尺，力能扛鼎的大汉。一个容貌凶悍，一个面如贯玉，两个人往大门口一站，活脱脱是门神下凡，双煞显灵。他俩自幼相好，一起上学，一起进网吧，


会议现场

一起接触电脑，一起玩游戏，一起为这个虚拟世界所痴迷。凡事做到一定境界时，人总要不满足，玩游戏玩电脑也是这样。两个人决定投稿。他们很聪明，在投稿前先与编辑部取得了联系，得到初步认可后才开始动笔。直到今天他们还是《大众软件》最有份量的作者之一。

凡人大学毕业后半年挣钱，半年休息，过着天马行空的生活。他业余刻苦钻研健美运动，鼠标和键盘



▲这是凡人

在他手中都变为耗材。而奥杰则进入了国家单位。他精通外语，是一介北方书生。他们是玩物不丧志的优秀典范，不但把游戏变成了生活的方式之一，而且均已成家立业，过着正常人的日子。去年，他们邀请众编辑赴津游玩，以天津人特有的方式热情豪爽地款待了我们，将原来良好的工作关系变成为深厚的友谊。

村雨这个人来自河北张家口。春天我们一起走在路上，狂风从街那边卷着黄沙扑面而来。我们都感到恐惧，只有他笑着说："刚才的风是从我家那边刮过来的，它的脾气已经小多了。"此君比起前几位作者，接触电脑的时间相对要晚一些，他在一个暑假拥有了自己的电脑，但是软件的来源并不丰富，这反而促使他把每一个能接触到的软件都吃透。他是在网吧老板那里看到第一本《大众软件》的。他按着上面钟以山的攻略玩《凯兰迪亚传奇Ⅱ》。后来的事情不说你也明白，他也加入了投稿者的行列。不过他最初的目标没有瞄准《大众软件》，他觉得那是个不可企及的目标。当他渐渐成长为一个成熟的撰稿人并加入了枫茗轩工作室后，很快就成了《大众软件》的特约作者。现在他已经成为北京一家游戏网站的专职编辑，实现了自己的梦想。

最后介绍自己的是COMMANDO。这个名字给人的印象非常深刻，如果你认真读过我们的杂志就会把他和一些文笔极精练、风格独特的文章联想到一起。他还有一个相当富有诗意的名字叫"祝佳音"。这一


COMMANDO、老八和村雨在热烈恳谈

定会使你产生"双兔傍地走，安能辨我是雌雄？"的疑惑。其实他是一个正宗的脾气火爆，甘为朋友两肋插刀的东北汉子。他的年龄可能是这次与会者中最小的。他从高中起就在各大IT娱乐媒体上发表了大量文章，尤以异峰突起的幻想游戏小说为长。上大学后因为将过多的经历投入于此，耽误了专业课的学习。但是由于在国家级刊物发表文章可以加分，所以年末总评上他的综合成绩却位居第三！第一学年结束后，他一不做二不休，索性打点行李来北京做了村雨的同事。

看过这些作者的自我介绍，你会发现他们的经历多少都有些相似之处。也正是这些相同之处，使他们今天坐到了一起。

中午吃饭的时候，赵效民仍然在谈工作，谈对未来的设想，费老八早和村雨、COMMANDO以及众小编打成了一片。凡人和奥杰坐在边上，活象两个保镖。

下午的座谈会主题是为五周年活动提建议，但是不知为什么说着说着就转到了游戏行业和产业发展的问题上。通过谈话看得出大家对这个行业都有着很深入的思考。谈话主要是围绕着盗版问题展开的。

目前盗版猖獗的现状，究竟会对软件行业发展造成什么样的影响呢？如果现在盗版被彻底铲除了，软件行业就能真正健康成长么？那会不会造成另一种垄断？那么广大计算机用户呢？如果让他们去买几千元一套的正版Office会出现什么状况？在这样一个飞速发展的时代我们的眼光会不会因此变得更短浅？而在一个开放的大形势下，国家能不能堵住这股来自外界的暗流？如果真地在软件领域下了大力气，根绝了所有盗版和伪正版对国家有没有实际的效益？软件行业现在相对于国民经济是无足轻重的，那么以后会怎么样？会不会象美国那样超过电影行业创造的价值？而那一天又有多远？会不会有那一天？如果照搬韩国那一套国家扶持政策呢？在大陆有其积极意义么？是不是时机成熟呢？如果消灭了盗版，对大陆游戏类刊物又有什么影响？是积极的还是消极的？如果放任盗版发展下去，以后会不会造成象音像行业目前的困境？那么从价格上讲，未来会不会也象音像市场那样正版盗版统一价格，“平等”竞争？差不多对每一个问题大家都发出了不同的声音，现场气氛在平静的辨论中达到了一个高潮。



讨论到最后我们达成了共识。那就是无论短期影响如何不利，从长远来讲，只有消灭盗版，规范市场，国产软件才能长久地发展下去。为了这个目的，现在一代玩家要忍受短暂的阵痛，但是这很快就会过去，我们希望这阵痛早点到来。




时间在讨论中很快过去，我们编辑不得不把话题再带回到主题——为社庆出谋划策。但是我们很快又发现，这些热心人并不满足于给社庆本身出主意。他们更关心的是杂志未来的发展。他们有的对读者层次进行了分析，并由此推导出杂志未来应发展的方向；有的建议专门出一本针对于应用软件用户的姊妹刊；还有的对于在精神食粮日益丰富的今天，杂志怎样能为大众提供更优质的营养提出了思考和质疑——究竟是大鱼大肉呢还是萝卜青菜？由于大家思考的角度不同，理解不同，又一次出现了辩论的热潮。他们的无私和尖锐体现出了对杂志的深厚感情。



一天时间很快就过去了，分手时大家相互间早已成为了朋友。现在他们当中的大部分人都走上了IT特别是游戏的路，经历了从玩家向网站编辑、游戏评论家和专业撰稿人的转化历程。我想无论他们以后在什么岗位上工作，也无论他们未来的生活离电脑有多遥远，这里有一个事实是不能改变的：那就是他们在对自己青春时代的回忆中总少不了那些在电脑前度过的不眠之夜……

他们只是大众软件5年来众多优秀撰稿人中的一小部分，我们相信，在未来，还将出现更多更好的文章和作者，《大众软件》也将继续象过去那样，默默地承担着除作为娱乐媒体之外的另一个角色，那就是在潜移默化中，为一些有梦想的孩子打开另一扇门，另一扇更光明、更有前途、更张扬个性和更加绚丽的门，并告诉他们，人是有权力按自己的选择去生活的。

这也是在本刊5周年时我们要告诉每一位读者的。敬请关注我们5年1825天心血的结晶——《大众软件五周年——写在杂志边上》，在那里，你将认识更多的人物，了解更多的故事，得到更多的启示。

# 关于"黑洞"的后续报导

本刊编辑部

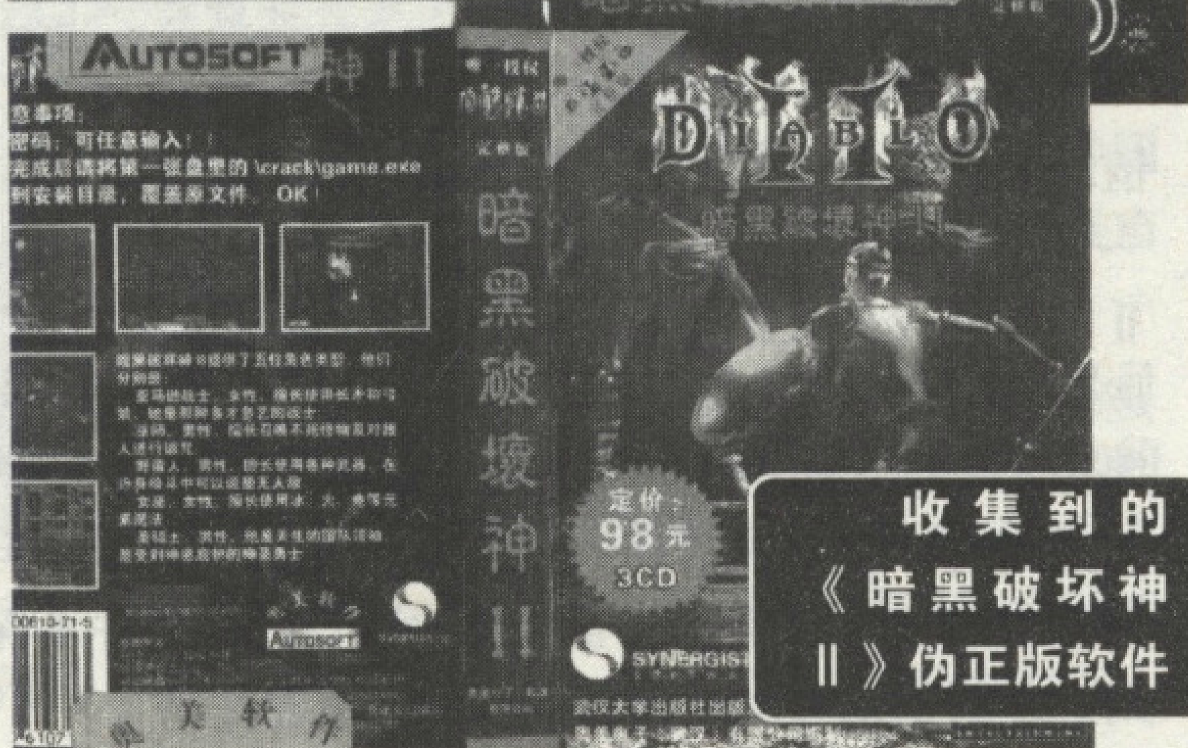
一个偶然的机会，笔者结识了一个盗版游戏零售者，我们谈到了伪正版，他说他以前就是做伪正版软件生意的。他告诉笔者，国内目前所有的伪正版软件都是在广东做的。它们的始作俑者就是原来的盗版制作者。在北京和南京的书商都不具备单独制作这种游戏的设备和能力。按照他的说法，市面上所有的伪正版和盗版软件如果深究的话都可以追溯到广东的一个窝点。但是据笔者了解，许多伪正版的制作方式、水平和包装风格是完全不同的，它们各有自己成系列的产品。而且有几个系列已经明确不是在广东制作的了。笔者对他的话抱着怀疑的态度，如果真如他所说他在做北京市场的伪正版批发，有那么大的利润，为什么他还要一个人背着包在街上做盗版零售呢？分手时他笑着对笔者说："明天《暗黑破坏神Ⅱ》的伪正版就要上市了！"

第二天上午，在和平街附近的一个书报摊点，笔者果真看见一款包装精美的《暗黑破坏神Ⅱ》赫然挂在醒目的位置。此时离正版《暗黑破坏神Ⅱ》上市还有整整一个月时间。笔者马上意识到将会有什么发生了。在这之后不久，奥美公司向媒体发出了反盗版紧急声明。几乎是同时，另两款伪正版《暗黑破坏神Ⅱ》也迅速上市。



《暗黑破坏神Ⅱ》伪正版软件



收集到的《暗黑破坏神Ⅱ》伪正版软件

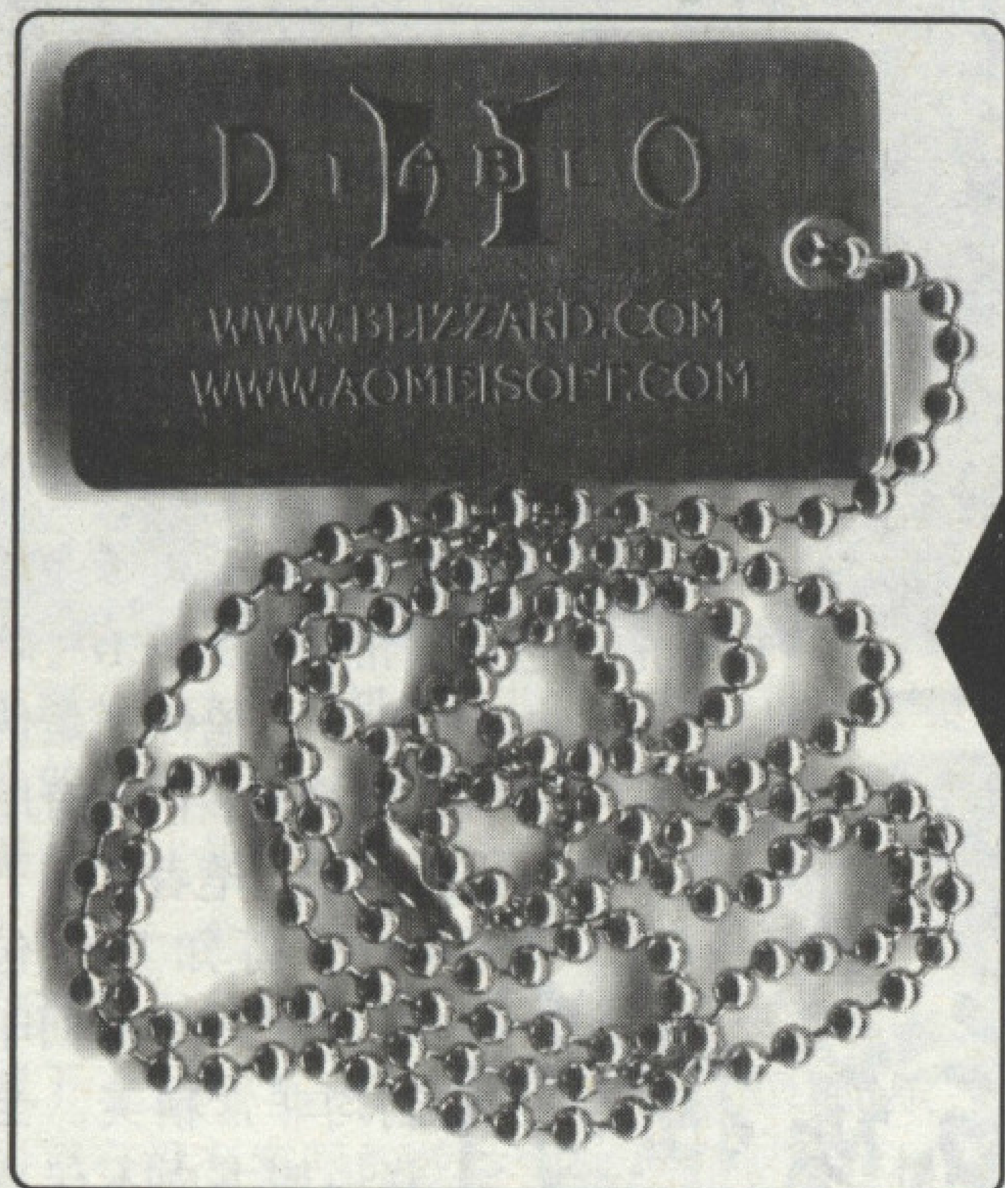
一位读者给编辑部打来了电话，说他买了一款58元的，包装非常精美的3CD《暗黑破坏神Ⅱ》。他怀疑是伪正版，因为包装内没有用户回函卡。笔者询问了一下，得知其外包装、说明书和盘面印制均非常精美。全彩说明书内不仅有详细安装介绍，更有完整魔法和技能说明。在确认正式版8月上市后，他对它的一再拖期感到不解，为此笔者特意向奥美公司市场部经理陈栋询问了这个问题。他作了如下回答。




问：是什么原因造成《暗黑破坏神Ⅱ》在中国大陆延期上市？

答：《暗黑破坏神Ⅱ》现已经中国有关部门审批通过，并由奥美电子在中国独家代理发行，由于暴雪公司制作《暗黑破坏神Ⅱ》的母盘运用了SONY的最新技术，中国的光盘厂必须先解决一些相关的技术和授权问题，虽然我们完全有能力将其破解后压盘，但这样做不但是侵权行为，而且生产出来的产品无

法上网作战，其实我们比谁都明白时间就是金钱，迟上市一天不但是精神上的打击（有些网友已把我们骂得体无完肤了），经济上的损失更是惨重，但是我们既然选择了正版事业，就已准备接受这一损失和委屈。现在问题已基本解决，可在8月上市，这里再次向玩家们表示我们的歉意。




豪华版中的金属生命牌

问：为何假正版能提前上市而且能流入正版销售渠道？

答：引进国外的游戏除需得到国外制作公司授权外，还必须经过国家有关部门的严格核查和审批，进口则还要办理进口手续，如在中国生产包装，那就有一个生产周期，再加上国外制作公司为保证首发，在上市之前决不会将母盘交给中国生产，这些因素使产品的上市时间很难与国外做到同步（这也是到最后才发现技术问题的原因）。




游戏人物卡

而盗版不存在合法不合法的问题，没有完整的制作素材，可以东拼西凑（当然质量也就无法保证），一切法律手续全免，而且大多数制作伪正版




新天地官方攻略本内页

的都是圈内不法商人，所以比较熟悉国外游戏的上市情况和期待程度，以及光盘的制作和销售渠道，并和盗版集团有密切的联系，没有任何制约，伪正版的上市时间当然会比正版早了，不过一个巴掌拍不响，部分书报摊（书报摊点是销售伪正版的主要途径）、正版软件销售渠道唯利是图也是假正版能够进占正版渠道的主要原因之一。

问：正版游戏因这次延期上市给奥美电子造成了多大损失？

答：基于以上原因，在《暗黑破坏神Ⅱ》上市之前对于盗版抢先上市，我们是有思想准备的，但高品质的游戏将保障我们的产品不被盗版所压倒。据悉暴雪公司原定生产200万套《暗黑破坏神Ⅱ》，首批投发150万套，但现在除200万套全部销售一空外还缺口20万套，所以凭借《暗黑破坏神Ⅱ》的高品质，我们对做好中国市场还是有足够的信心。

最后我想有必要在此告诉等待正版的忠诚玩家，我们除了努力争取尽快上市外，将全方位提升产品的品质，除了现已公布的标准版、豪华版包含的内容外，还保留了一些秘密，当您打开正版《暗黑破坏神Ⅱ》包装盒时，有给你意外的收获。

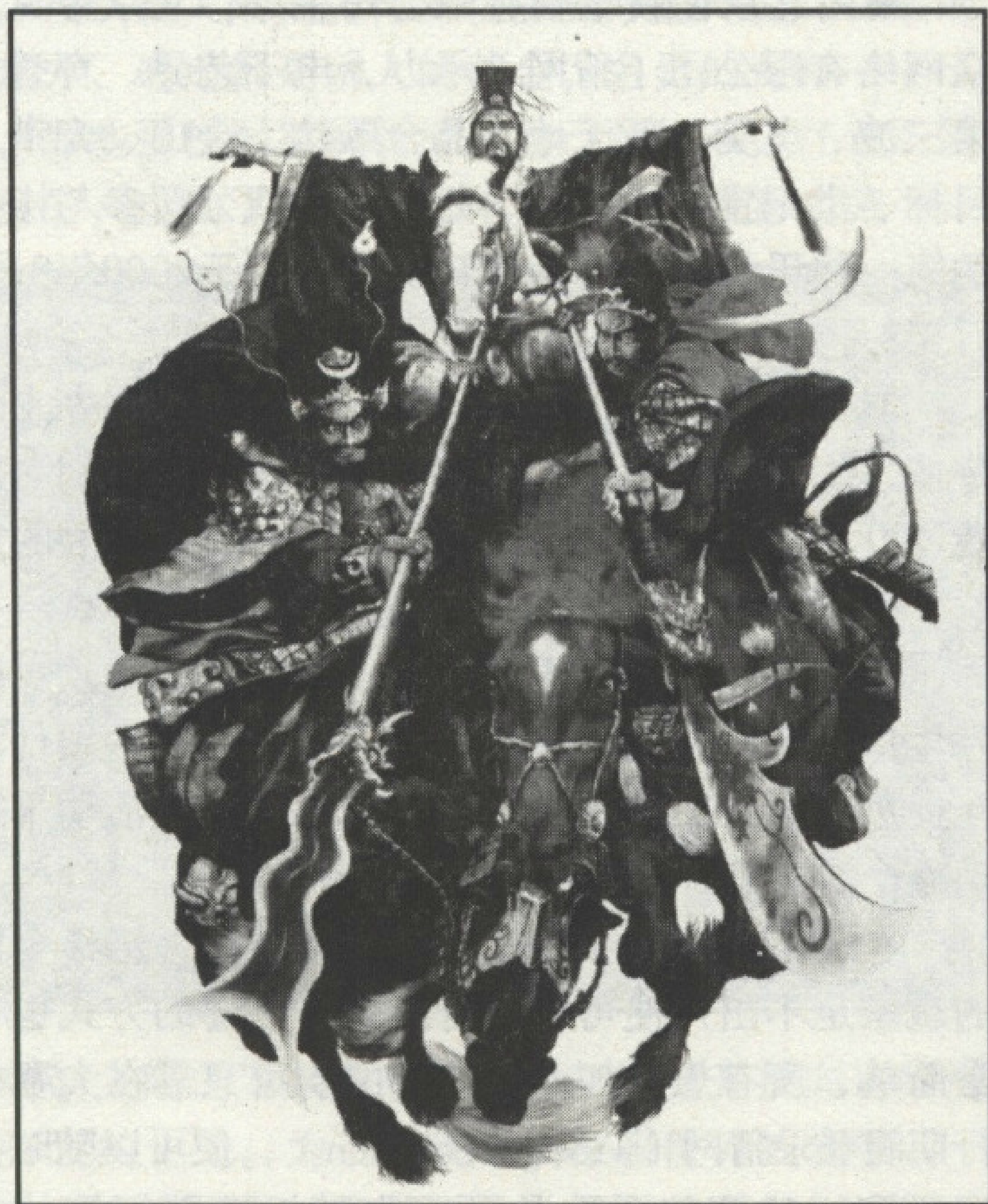
●前不久，西山居在263首都在线举办了《剑侠情缘Ⅱ》线上问答活动。这次活动的主角有两个，一个是西山居负责人裘新先生，一个是《剑侠情缘Ⅱ》形象代言人谢雨欣小姐。他们就一些网友感兴趣的话题作了现场影音直播回答。谢雨欣小姐是利用在上海拍片的档期，抽出时间来到263聊天室与网友见面的，在问答活动中她的语言简洁、坚定，但是似乎对于《剑侠情缘Ⅱ》这款游戏的理解并不深刻。裘新则谈吐幽默风趣，妙语连珠。

栏目编辑：生铁 Post-boy@popsoft.com.cn

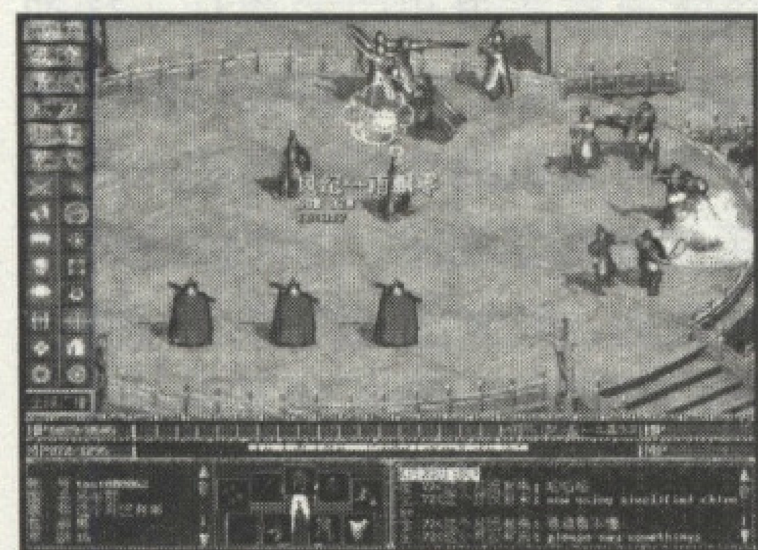
有网友问裘新与金山的求伯君是什么关系。他说他很敬重求伯君，但是他们没有亲戚关系，因为他的裘姓是“穿了衣服”的，而求伯君的姓是“没穿衣服”的。又有网友问裘先生有没有过网恋，他回答有过网上失恋。当网友提问谢小姐心目中男友形象时，谢小姐回答：“健康、幽默，就象裘新先生这样的。”主持人问裘先生感受，他说“我的心都在扑通扑通地跳了。”还有网友问《剑侠情缘Ⅱ》是否决定拍成电影。裘先生的回答是如果有100万人要求的话，他会考虑的。女主角是谢雨欣小姐，男主角当然是自己。他幽默的谈话方式引得现场一阵阵善意的笑声。

据悉目前《剑侠情缘Ⅱ》正式版已经销售了15万套。

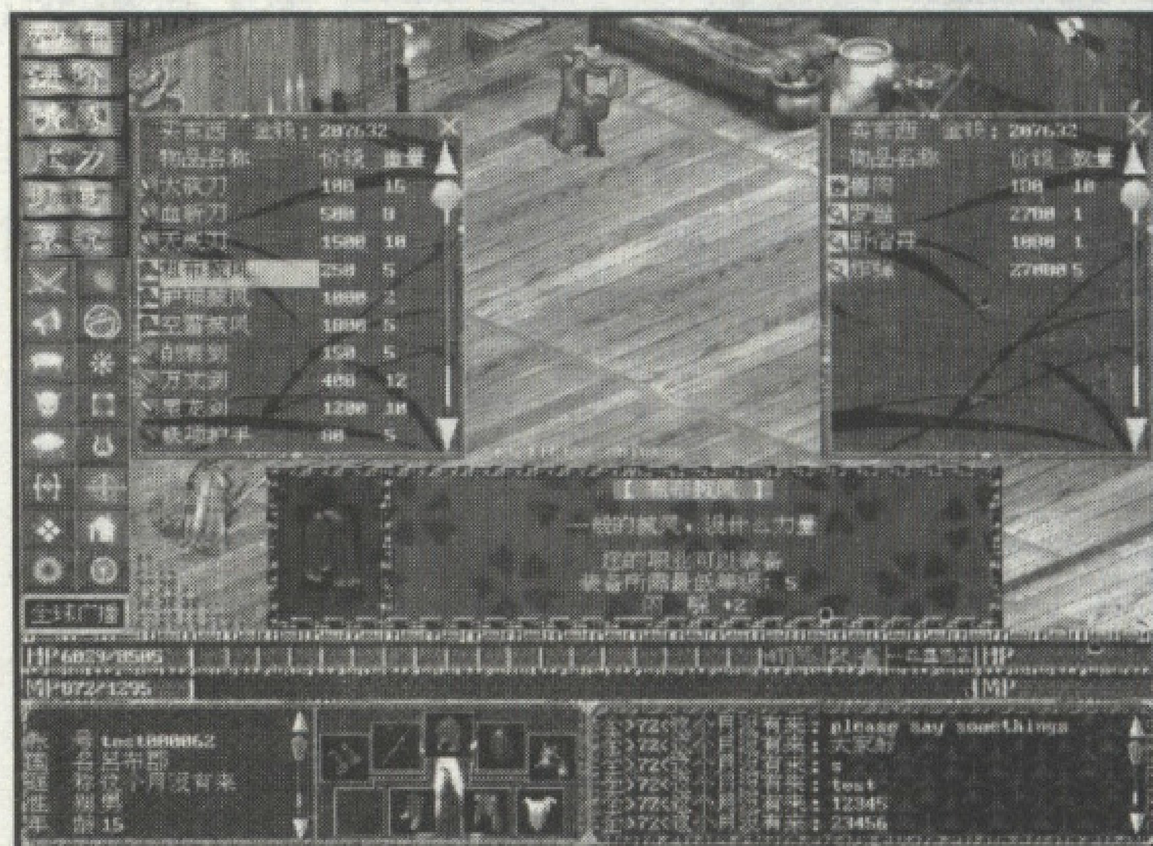
●为拓展中国内地的线上游戏市场，台湾智冠



科技投资1.5亿元成立网络游戏公司“中华网络股份有限公司”，在京与大陆ISP行业积极洽谈线上游戏市场的合作模式，并签署合作意向书，以期发展中国内地的网络游戏市场。



智冠科技是目前华人市场最大的游戏软件公司之一，智冠此次协助中华网络公司架设的“中华游戏网”（www.chinesegamer.net）网站可同时容纳万人在线，从服务器到客户端，完全由中华网络的游戏工程师自行研发，并在今年8月推出首套在线游戏



“网络三国”，在该游戏中玩家可以和其他朋友义结金兰，还可以娶妻生子，培养下一代继承霸业。目前该游戏正在出资招募业余GM。

最近众多台湾游戏厂商都看好大陆的游戏市场，相信在不久的将来，能否从游戏开发、网络建设乃至媒体等各个方面占领这个市场，将成为这些厂商能否掌握未来的必要因素。

●我们曾在7月新闻中介绍过《将军：全面战争》简体中文版上市的消息。有不少玩家反映在游戏中出现乱码问题，这是游戏和你安装在IE5中的繁体中文补丁包相冲突的缘故。你将补丁包卸载应该就可以了。而且EA公司也正在做补丁程序，以解决



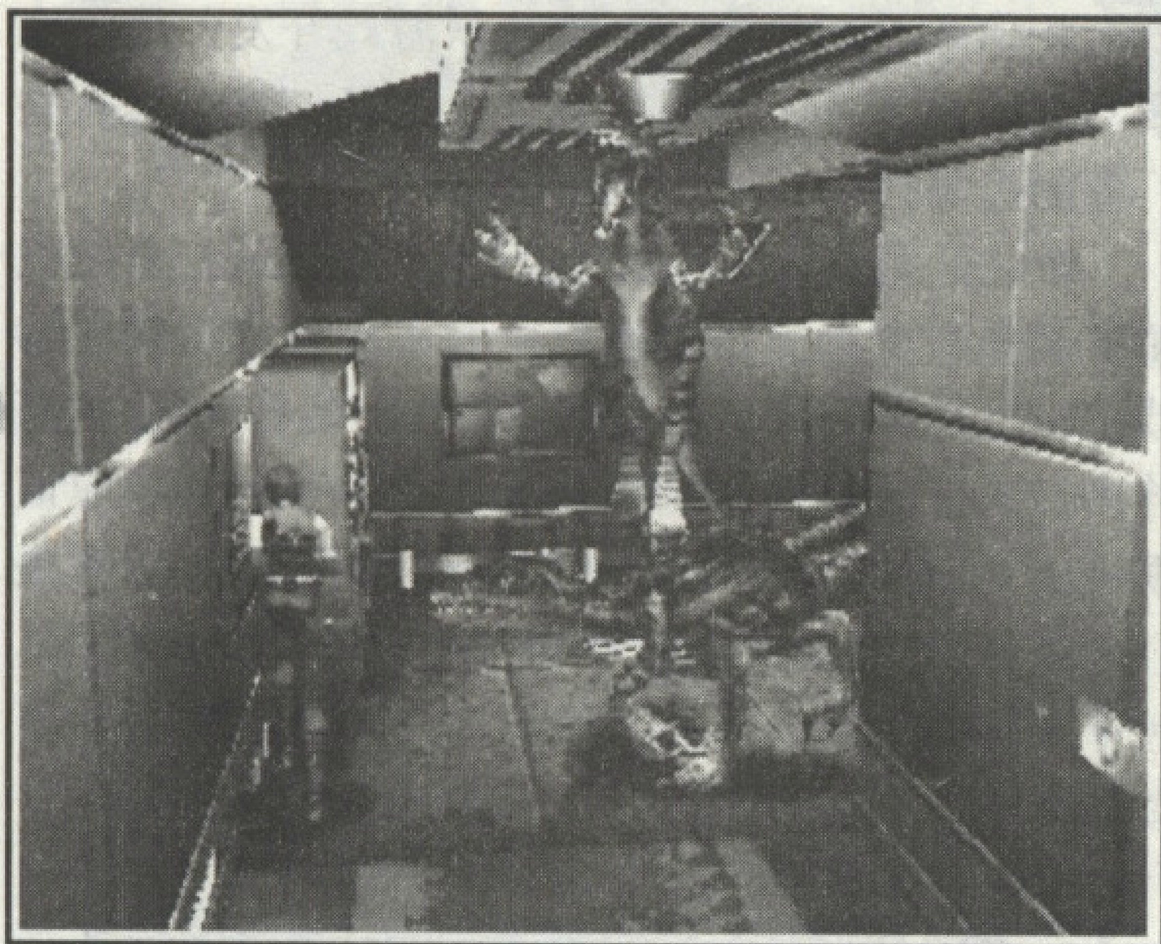


这个问题。

另外可以告诉大家的是，这绝对是一款即时策略/战略大作，喜欢三国和信长系列古典战略的玩家可以试试这个游戏。它最大的优点是充分体现出古代冷兵器时代战争那种冷峻磅礴、力压千钧的气势，以及玩家对残酷的战略艺术的充分玩味。这些是在日本光荣公司历史系列游戏里棋子式战斗中所体会不到的。


制作小组成员照

●作为日本悬念冒险游戏制作大师Capcom的大作，1999年获得美国E3的最佳冒险类游戏大奖的《恐龙危机》一直以来都得到了众多玩家的青睐。



该游戏讲述漂亮的女间谍Regina作为著名的军火专家接受了到孤岛上寻找失踪人员的任务，然而等着她的却是大量可怕的史前生物恐龙，她不得不开始和恐龙进行殊死的搏斗。为了让电脑玩家也能领略到它的风采，Capcom对其进行了平台移植，并且做了彻底汉化。国内著名的游戏代理商育碧软件将在8月底全球同步推出其汉化版，届时育碧软件还将针对该款游戏举行大型的系列活动。

●最近经常有读者问到关于《极品飞车——保时捷之旅》的显卡兼容问题。这里集中回答一下。这主要是由于《保时捷之旅》支持DirectX7.0a，采用了最新的3D加速技术。只要玩家的显示卡支持微软发布的Directx7.0a，那么这款游戏就可以在电脑上十分顺畅地跑起来。如需更多信息，请联络电子艺界北京办事处技术支持部。

●前阵子《古墓丽影Ⅳ》的推出，再度掀起了一股“劳拉热”，这一次世纪雷神又和第三波联手，推出了《古墓丽影》的最新力作《古墓丽影之失落的神器》。

《失落的神器》延续了前面几代《古墓丽影》的剧情。在《古墓丽影Ⅲ》中曾经揭露：第五项神器Hand of Rathmore是开启神秘的终极流星雨力量之关键钥匙。各位还记得三代中的韦拉德博士（Dr.Willard）吗？没错，就是那个雇用劳拉到世界各地追找魔石的家伙，据情报指出，这失落的古代神器就收藏在韦拉德博士的Loch Ness庄园中。为了避免这股力量被运用在邪恶方面，劳拉于是再次投身于这趟危险的任务。不过，想获得神器的可不只劳拉一个人而已，世界各地闻风前来的野心分子，也磨拳擦掌、蠢蠢欲动着……

●由北京创新电脑有限公司主办，北京夸克大众网络有限公司（猜网）承办，电子艺界、育碧、第三波、奥美、新天地、晶合顺达、金山、光谱、目标、世纪雷神、捷径、超软等游戏公司参与协办的第一届讯怡猜网杯游戏知识大奖赛于2000年8月1日至8月31日举行。

与以往的游戏比赛不同，本次活动的主办方希望通过比赛能够普及电脑游戏知识，提高人们对游戏文化的认识，扩大游戏这一产业在玩家中的影响，鼓励大家以一种正确的态度来看待游戏。另外，通过此次活动，主办方也希望能把游戏软、硬件生产厂商联合到一起，寻求一条游戏软、硬件相互促进、联合发展的道路，力求通过这次活动来推动整个游戏软、硬件产业的发展。

本次比赛将全部通过互联网来进行，这样全国的玩家足不出户便可以进行比赛。比赛的方式也非常简单，所有想参加此次比赛的玩家只需在大赛举行期间登录猜网（www.gnet.com.cn），便可以随时参加比赛。比赛将采取从题库中随机选题问答的方式，而且没有参赛次数的限制，第一位能够将所有问题全部回答正确的玩家将获得价值5000元的大奖，得分前几名的玩家也会获得相应的奖品（详细信息请参看猜网上相关比赛规则）。此外，还有100位参赛玩家将有机会获得随机抽选的幸运奖。如果你家中没有电脑的话，也没有关系，主办方还特地将这个比赛搬到了电视上，只要你在7月17日至8月27日之间，周一到周五的每天早上8：50－10：20打开BTV－3，玩家还有机会通过电话参与到比赛中去，赢取另一份奖品。

●专门从事游戏制作和开发的法国著名游戏公司KALISTO公司日前在巴黎宣布，该公司与欧洲一

家专门组织各种体育赛事的SRO公司签订了一项协议。根据该协议，这两家公司将与国际赛车联合会合作，采用由KALISTO公司开发的一种基于专利技术的及时在线游戏平台，使成千上万的网上游戏爱好者能够及时“参加”国际赛车联合会举办的GT赛车锦标赛。

该公司总裁NICOLAS GAUME不久前在接受法国专业媒体记者采访时透露，到2002年，在线游戏的营业额将占到该公司总营业额的一半。KALISTO公司不久前刚刚完成对美国DAYLIGHT游戏制作公司的收购计划，并计划于明年在中国上海再成立一家分公司。

●还记得上期我们提到的《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》么？现在你征服世界的梦想很快就会在那个世界里实现了！来看看我们最新的消息。十六世纪，在欧洲大陆上流传着很多美好的传说：在遥远的东方，遍地都是诱人的黄金，名贵的香料……于是，那些强权国家纷纷派出自己的舰队，怀着不同的目的，走向了对那神秘未知海域的探索之路……



随着新大陆的不断发现，各国都把目光投向这些尚未开发的土地。为了实现他们征服世界的梦想，一场争夺在所难免！这就是这款新游戏《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》所描述的世界。这是一个极其注重策略的游戏。游戏形式与《大航海时代》、《1602A.D》及《文明》系列相似。玩家所要扮演的就是当时驰骋于世界各个海域的欧洲六大强国之一。

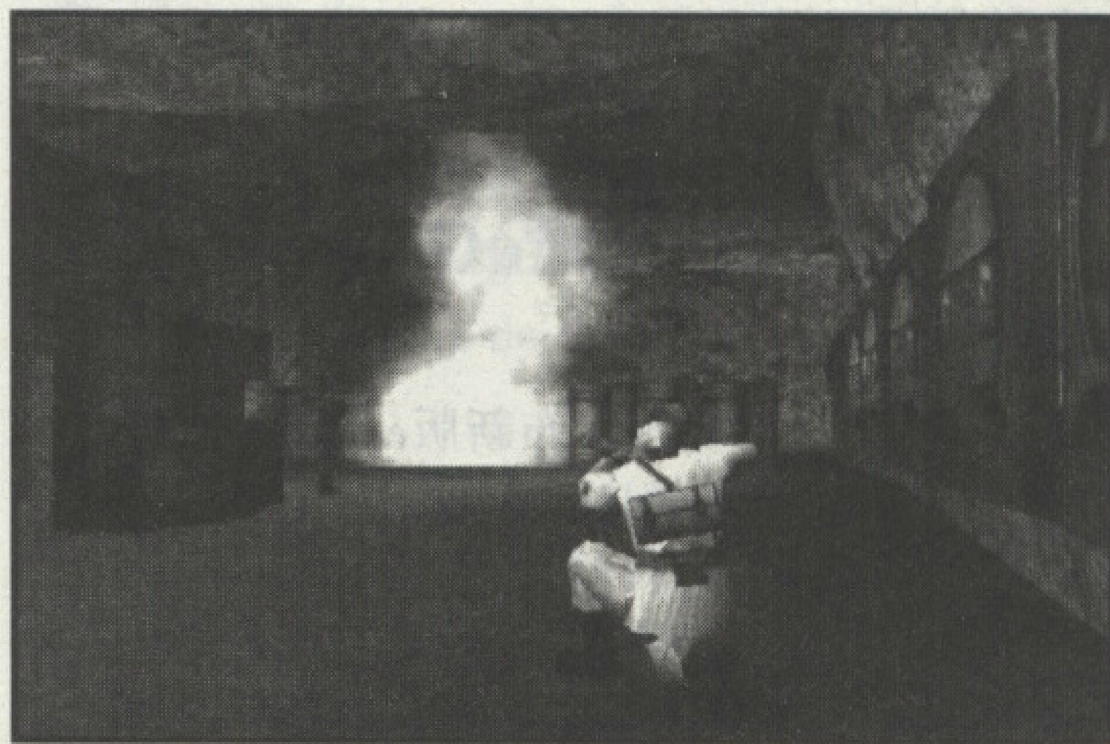
这款由晶合互动公司独家代理的游戏（简体中文版）将在近期上市。

●奥美电子原定于7月上市的《鳄鱼直升机中队》（KA-52）现在上市日期推迟至8月上旬。该游戏将以38元的价位推出，并附有攻略。这款游戏是由制作《阿帕奇战机》而闻名的SIMIS最新开发的另一款空中编队作战模拟游戏，KA-52是俄罗斯也是当今世界最先进、火力最强劲的直升战斗机之一，在游戏中你将驾驶KA-52直升机飞越拟真度极高的广阔峡谷和起伏的平原，体验另一种模拟感受。《鳄鱼直升机中队》内的战机数目高达的十六架，可赋予各自独立的使命和飞行路线，而步兵团的协同作战无疑也是该游戏特色之一，他们有着优良的



细节表现，流畅逼真的动作和很高的AI，人工智能都得到了很大程度的提升。多人作战模式将支持8名玩家参与各种模式的竞技（单人作战包括100个以上的训练关和任务关），它具备了此类游戏的典型特性——其实无论如何，飞行模拟游戏总是有着它固定的玩家群体。

●1940年无疑是20世纪世界历史上最黑暗的年代，但它同时也是充满英勇、胆识和激情的年代！一款由捷克Illusion Softworks工作室推出的《危机最前线》（Hidden & Dangerous）再现了那段历史。它将于8月由世纪雷神在国内代理发行。该产品结合了



《三角洲特种部队》及《盟军敢死队》两款游戏的优点，创造了一种新颖的游戏模式，集即时策略、战术策略及动作动作游戏为一体。你可以在40位盟军突击队员里选择并控制4名菁英，在游戏中可以任意切换队形与控制人员，及第一人称、第三人称和俯视等3种视角。

该游戏参考了大量的“二战”史料，包含真实的战场地形、服装、车辆、建筑物及武器。游戏场景则涵盖了诺曼底、德国、意大利等众多欧洲战场。该游戏容入了历史的发展，无论玩家是否完成任务，历史都会真实地演进……这条消息也许能引起“二战”游戏迷们的兴趣吧。




## 《冰风谷》(Icewind Dale)发布升级程序

Interplay公司日前为角色扮演游戏《冰风谷》(Icewind Dale)发布了一款测试版升级程序，大小为3.02兆，该程序主要修正了游戏多人模式中存在的一些问题。

《冰风谷》是一款传统风格的地牢冒险游戏，开发者为Black Isle工作室。该游戏采用《博德之门》(Baldur's Gate)与《异域镇魂曲》(Planescape: Torment)的Infinity游戏引擎制作而成，以R.A.萨尔瓦托莱的同名三部曲小说为蓝本，背景设定于“被遗忘的国度”北部龙脊山脉的寒冷地带。

《冰风谷》的这款升级程序并未得到Interplay公司内部质量监测部门的全面测试，预计正式版补丁将于近期发布。

## eGames公司发布新版eGames浏览器及两款新游戏

eGames公司日前宣布发布新版eGames浏览器以及两款为新版浏览器定制的游戏，新版浏览器的主要改进之处在于，为用户提供了通过游戏界面的内部选项直接上网浏览的功能，而无须连接至第三方浏览器。据eGames公司介绍，自2000年1月1日以来，eGames浏览器的第一个版本已收集6亿次广告点击，该数据是由第三方调查机构Conducent技术公司统计得出的。

随同新版eGames浏览器一起发布的两款游戏分别为《3D创建站》(3D Creation Station)和《eGames钓鱼》(eGames Fishing)。《3D创建站》是一款益智游戏，玩家在游戏中使用预先设计好的各种形状、内置模型和动画人物创建自己的3D世界；《eGames钓鱼》是一款体育游戏，玩家可以在30多个湖泊中垂钓，参加锦标赛，避开鳄鱼、鲨鱼和海怪，赢取最终的奖金。

## 《千年战斗巡洋舰》(Battlecruiser Millenium)发布新资料

即将上市的太空战斗模拟游戏《千年战斗巡洋舰》(Battlecruiser Millenium)日前再次发布大量多媒体资料，包括最新的游戏截图、动画片段和MP3音乐文件，其中动画片段展示了游戏中冲击波的效果。

《千年战斗巡洋舰》是《战斗巡洋舰》系列的最新续作，该游戏采用改进后的《战斗巡洋舰公元3000》(Battlecruiser 3000AD)引擎制作而成，提供有战斗巡洋舰内部的第一人称视角模式和更为丰富的操作选项。《千年战斗巡洋舰》的最新游戏截图位于http://www.3000ad.com/shots/bcmshots7.shtml；最新动画片段位于http://www.3000ad.com/movies/movie003.rar。

## 《破碎星系》(Shattered Galaxy)更新特性列表

Nexon游戏公司日前为网络即时策略游戏《破碎星系》(Shattered Galaxy)增加了若干新内容，包括新的武器、技能、战斗单位和游戏特性。其中比较大的改动有：一种新的火焰武器，一种新的飞行战斗单位，新的战术支援模式，更新后的政治系统，以及对游戏中若干技术元素的改进。

《破碎星系》的其它特性包括：实时3D星系模型，可显示各行星的特性以及相互之间的距离；玩家的技术等级和行星间的距离将决定飞往其它行星的可能性；玩家可组建不同的政治团体，共同完成内部或外部的任务；团队的创建者必须率领队伍为确立并维护自己的独立地位而战；雇佣兵可自由挑选主顾，为出价最高者服务。关于《破碎星系》的详细资料请查阅网站www.shatteredgalaxy.com。

另据，Nexon游戏公司宣布为网络幻想类角色扮演游戏“Nexus TK”举办周年庆祝活动。届时Nexon公司将发送大量游戏实物，以感谢“Nexus TK”的忠实支持者。

## Totally游戏公司开发X-Box游戏

Totally游戏公司日前宣布为微软公司的X-Box游戏机开发一款游戏。Totally游戏公司曾为LucasArts公司的“星球大战”系列制作过各种太空战斗模拟游戏，其中大家最熟悉的当数《X战机》(X-Wing)系列，包括《X战机》、《钛战机》、《帝国生死斗》和《X战机：同盟》等，另外，该公司还曾开发

过著名的二战飞行模拟游戏三部曲。

据Totally游戏公司负责人劳伦斯·赫兰德称，公司目前为X-Box游戏平台开发的这部作品是一款动作类游戏，该游戏提供有“细腻的人物角色、惊人的怪物以及出众的飞行体验，游戏的背景设定于一个独特的幻想世界中。”游戏的具体细节与出版商将于下半年公布。为开发这款新游戏，Totally游戏公司已将艾尔德罗达调研项目小组的工作人员全部抽调上来。

除X-Box游戏外，Totally游戏公司目前还在为Activision公司开发PC游戏《星际迷航：舰桥指挥官》（Star Trek Bridge Commander），该游戏以“星际迷航”系列电影为背景，除大家十分熟悉的卡达希安、费伦基、克林贡和罗姆兰等文明外，还将增加一种新的异形种族。

## Activision公司拓展品牌开发和许可证授权业务

Activision公司日前宣布任命格雷戈·高德斯登担任公司的品牌开发和许可证授权部副总裁。Activision公司发言人在新闻发布会上称，此次任命表明Activision公司将进一步加强同著名知识产权和产品品牌持有者之间的开发战略合作关系。

此前Activision公司已同Marvel漫画公司签订长期合作协议，收购了《蜘蛛人》（Spider-Man）、《X超人》（X-MEN）和《利刃》（Blade）等作品的开发权；同Viacom消费者产品公司签订合作关系，出版《星际迷航》（Star Trek）系列游戏；同迪斯尼互动公司签订合作协议，出版根据迪斯尼卡通节目改编而成的各类游戏，包括迪斯尼互动公司/Pixar公司制作的《玩具总动员Ⅱ》（Toy Story 2）和《人猿泰山》（Tarzan）等。此外，Activision公司近期还收购了《逃命的小鸡游戏包》（Chicken Run FunPack）电脑游戏在全球范围内的出版权，该游戏根据卡通电影《逃命的小鸡》改编而成。

格雷戈·高德斯登就任品牌开发和许可证授权部副总裁后，将负责Activision公司全球范围内的品牌许可证收购与开发合作业务，他将接受Activision公司全球品牌管理部执行副总裁凯茜·福拉贝克的直接领导。

## THQ公司将公布2000年第二财政季度财务报告

THQ公司日前宣布，公司将于2000年7月20日太平洋东部时间上午8时召开新闻发布会，向外界媒体通报公司2000年第二财政季度的财务报告，包括营业收入、净收入/亏损和增长速率等统计数字，并接受与会记者的提问。

THQ公司是一家全球性电子电脑游戏出版商，主要出版PC、N64、DC、PS和Gameboy等游戏。同其它大型游戏开发商和出版商一样，目前THQ公司正处于向次世代游戏平台过渡的转型期间。

## CenterSpan公司与GreenLeaf公司签订战略分销协议

CenterSpan公司日前宣布同GreenLeaf技术公司签订OEM协议，在指定的GreenLeaf DVD产品上捆绑CenterSpan公司推出的各种游戏套件，这些游戏套件在经过客户同意后将与GreenLeaf公司的DVD产品一同发售，其中包括Big WIG DVD Keeper系列游戏包。Big WIG DVD Keeper由WIG推出，共包含有20多款加密游戏，以及若干多人游戏。“WIG”为华纳高级媒体公司（Warner Advanced Media Operations）、Infogrames游戏公司和GreenLeaf技术公司3家公司的缩写。

## “网络游戏职业联赛”（CPL）登陆法国

“网络游戏职业联赛”（CPL）日前宣布，他们将在法国举办一场《雷神之锤Ⅲ竞技场》（Quake3：Arena）锦标赛，此次锦标赛的奖金总额为2万5千美元，决赛定于10月26日至10月29日在马赛的Palais des Congr è s du Parc Chanot酒店举行，Palais des Congr è s du Parc Chanot酒店可容纳1200名参赛者。

## Acclaim公司收购FiLMBOX动画技术

Acclaim娱乐公司日前宣布收购由Kaydara公司开发的FiLMBOX动画技术，将其用于各娱乐平台实时游戏的开发制作中。

FiLMBOX动画技术是一套实时角色动画开发系统，可用于创建3D人物角色，并将实时动画效果的制作同开发混合媒体所需的视频、音频工具集于一体，更方便艺术家创意构思的实现。

FiLMBOX动画技术将被统一应用于Acclaim公司各下属工作室的开发工作中，包括美国分部与英国分部。

## 电子艺界有意收购Eidos公司

据路透社报道，在电子艺界公司有意收购面临困境的英国游戏出版商Eidos公司的消息传开后，

Eidos公司的股票价格立即上扬了9便士，该消息称，电子艺界公司希望尽快收购Eidos公司，以阻止竞争对手Infogrames公司先行下手。

与此同时，Infogrames公司声称他们将继续关注Eidos公司的现状，但他们暂时不会考虑收购Eidos公司，这一声明同上周表示无意收购Eidos公司的声明显得有些矛盾。

另据网络刊物《财经时报》（http://www.ft.com/）报道，Eidos公司董事会将于本周召开一次非正式会议，对美国的电子艺界公司和法国的Infogrames娱乐公司这两家潜在的收购者分别进行讨论，以达成初步意向。目前电子艺界公司与Infogrames娱乐公司均未提出正式报价，但据称双方已同Eidos公司进行过内部接触。Infotgrames公司的首席执行官布鲁诺·伯奈尔与电子艺界公司的总经理大卫·加德纳否认此前的接触与这次非正式会议有关。

有消息称，Eidos公司对Inforgrames公司的暧昧态度"略感不安"，因为Inforgrames公司此前曾表示公司目前的战略目标是在2001年6月前实现年收入10亿美元的突破。

## 电子艺界公司被评为Bay Area第三大软件公司

电子艺界公司日前被《旧金山商业月刊》评选为Bay Area地区的第三大软件公司，前两名分别为Oracle公司和PeopleSoft公司。该排名根据1999年各公司的年度营业收入、公司的员工数和增长速率统计得出。

电子艺界公司同时还宣布，公司正在为其下属工作室以及EA.com网站招聘新的开发人员和工程师。令人略感惊讶的是，这一招聘通知是在他们关闭数家工作室（主要负责低价娱乐软件的开发），并解雇了这些工作室中的大部分员工后不久发布的。

## Acclaim公司关闭3家下属工作室

据若干网络信息源显示，Acclaim公司日前关闭了3家下属工作室。英国游戏网站Fragtastic首先披露了Acclaim伦敦工作室（原Probe工作室）的被关闭，第二天英国游戏刊物《电脑和电子游戏》便对此事作了详细报道，证实这家负责开发《法拉利一级方程式大奖赛》（Ferrari Grand Prix）的工作室已被关闭，35名开发人员将被移往位于奈斯布里奇市的其它品牌小组。

Acclaim英国公司公关部经理告诉《电脑和电子游戏》记者，Probe工作室的关闭是为了集中开发资源，被解雇的员工数目前尚未得到确认，开发人员的重新分配和工作安排正在进行之中。Probe工作室最近的作品包括《超级G》（Extreme G）系列和《驱动赛车》（Re-Volt），被关闭前，除《法拉利一级方程式大奖赛》外，他们还在开发另两部未曾公开的作品，目前这些开发项目均已被取消。

据Fragtastic网站的后续报道称，Acclaim旗下的另两家工作室——Acclaim蒂赛德工作室（原Iguana工作室）和Acclaim奥斯汀工作室也已被关闭，不过该消息并未得到证实，奥斯汀工作室的官员拒绝对此事作任何评论。Iguana工作室曾开发过PC游戏《阴影战士》（Shadowman），目前他们正在为该游戏的续集制作游戏机版本。

## Mattel互动公司收购《机器科技》（Robotech）开发权

Mattel互动公司日前宣布与Harmony Gold公司签订开发协议，开发并出版根据著名的《机器科技》（Robotech）系列卡通片改编而成的电脑游戏与次世代电子游戏，预计这些游戏将于2001年第四季度发布，开发平台和开发商的具体细节目前尚未透露。

《机器科技》系列被公认为在美国掀起日式卡通片热潮的革命性作品，最初于1985年播放，共85集，此后于1994年由"科幻频道"（Sci Fi Channel）重播，并于1999年由"卡通频道"（Cartoon Channel）再度重播，该系列曾在全球60多个国家上映。在谈到以《机器科技》为题材的相关游戏时，Harmony Gold公司销售与收购部门的高级副总裁阿兰·莱兹说："《机器科技》气势恢弘的情节架构为电脑游戏和电子游戏的开发提供了丰富的背景。"另外，Harmony Gold公司还在新闻发布会上提及了围绕《机器科技》系列将要发布的其它媒介，包括漫画书、小说、视频和纸上游戏等。

## 《地平线》（Horizon）将暂停开发

Artifact娱乐公司日前透露，《地平线》（Horizon）的开发工作将暂时中止，原因是资金短缺。

《地平线》是一款大型网络游戏，自1999年起开始制作，定于2002年发布，可谓耗资巨大。Artifact娱乐公司首席执行官大卫·艾伦在公司的官方网站上承认了这一窘境，据称，Artifact娱乐公司目前正在同某出版商进行谈判，但谈判迟迟没有结果，而该项目的开发资金已陷入极度匮乏的境地。

大卫·艾伦说："Artifact娱乐公司拥有出色的开发人员，拥有才智、设计和思想，"可惜没有足够的资金。大卫·艾伦提到该项目的开发资金初步预算大约需数百万美元。

Artifact娱乐公司是畅销策略游戏《泯灭》（Demise）的开发商，关于《泯灭》的详细资料请查阅网站：http://www.artifact-entertainment.com/demise。

## Midway游戏公司大裁员

据多家网络媒体报道，Midway游戏公司日前在各地各部门共裁减了75名正式员工，其中包括芝加哥总部的产品制作人员、销售人员和促销人员，以及得克萨斯州的考西卡纳分部、加利福尼亚州的圣迭戈分部和加利福尼亚州的米利皮塔斯分部的部分人员。

记者目前尚未同Midway公司总部取得联系，但已有确切来源证实了这一消息。

## 《埃及女王》（Cleopatra）开发完毕

Impressions游戏公司日前宣布，建设模拟游戏《法老王》（Pharaoh）的官方资料片《埃及女王》（Cleopatra）已开发完毕，并将于7月10日正式上市。《埃及女王》在原作的基础上增加了4场新战役（15个任务），更丰富的人物、建筑物、工业、动物、敌人、装饰品和纪念碑，以及各种增强后的特性，玩家将在游戏中经历古埃及历史上的最后一个年代。《埃及女王》还提供有《法老王》中的所有关卡，即便那些未曾完成原作的玩家也可直接进入新的女王统治时期。

《埃及女王》的情节设定从《法老王》的结尾处，即"新王国"（New Kingdom）开始，包括有修建亚历山大港灯塔，与盗墓者搏斗，以及加入马可·安东尼的军队同屋大维作战等事件，玩家还可在游戏中将前一关的军队和个人资产带入下一关。《埃及女王》的开发商为马里兰州的Breakaway游戏公司，Breakaway公司曾负责开发过席德·梅尔的策略游戏《安提坦战役》（Antietam！）。

另外，Impressions公司还为《法老王》发布了4首新的MP3音乐，下载地址为http://www.pharaoh1.com/dl_music.shtml。

## 《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign 2）正式上市

Pandemic工作室日前宣布，3D即时策略游戏《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign 2）已正式上市，该游戏的ESRB定级为"T"，包含有血腥和暴力的场面。

《黑暗王朝Ⅱ》的主要特性包括：3D地形，新的策略选项，庞大的战场控制系统，丰富的在线选项，增强后的团队、单位控制方案，以及便捷的建设管理器。游戏的3D战场包括各种环境效果，例如不同的地形、天气条件和昼夜变化等，另外还有可自由控制的摄像机视角，以便玩家更好地掌握战场上的局势。

《黑暗王朝Ⅱ》的故事背景设定于生态环境遭到严重破坏的未来地球，Jovian Detention Authority（JDA）拥有全世界的精英部队，他们居住在受到良好保护的城市中，拥有装备精良的步兵和炮兵，攻守比较平衡，是一支正规军；而Sprawlers则居住于有毒的、受到辐射的外部环境里，他们缺乏严明的纪律，但灵活的战术和各种特殊技能将弥补他们在力量方面的缺陷。为求得更好的生存空间，Sprawlers组织起自己的技术与军队，同JDA部队在黑暗的地球上展开了最后的厮杀。

除20个海陆空单人战役外，《黑暗王朝Ⅱ》还提供有各种联网模式，包括合作模式、夺军旗模式、血战模式和占山模式等。游戏的编辑工具也将于近期发布，该编辑器允许玩家自行创建关卡或定制模型，还可通过WON.net与其他人交换地图。《黑暗王朝Ⅱ》的系统需求为Pentium Ⅱ 233处理器，64兆内存，3D加速卡。

## 《彩球收集者》（Clusterball）发布预览版

Daydream软件公司（http://www.daydream.se/）日前为网络动作游戏《彩球收集者》（Clusterball）发布了一款预览版本，大小为15.75兆。《彩球收集者》的最低系统配置为PⅡ 233处理器，64兆内存，Windows 95/98操作系统，DirectX程序，3D加速卡。

《彩球收集者》的游戏风格类似于《雷神之锤》（Quake）和《虚幻》（Unreal），但比这两款游戏的自由度更大，风格更为明快。玩家将驾驶一架单人飞机，在竞技场中收集彩球，游戏包括射击、飞行和竞速等多种成分。该预览版提供有游戏的完整特性与两个比赛场地，有效时间为5天，如果玩家登录注册的话，还可获得自己的等级排名信息。

**（以上新闻由Dagou提供）**

星际纪元53550年，多米尼战争结束了，战争中曾经同仇敌忾，结成同盟的阿尔法区三股最大的势力：联邦政府、克林贡帝国、罗姆伦帝国，开始为将来谋求自身的利益。如今，在银河系建立起了一种表象的和平，而在这种和平后面则是隐藏的危机。

在横穿银河系的联邦政府所在的星球上，战后的重建工作已经展开，指定由Jean Luc Picard船长控制的USS E企业重新建立被战争破坏的联邦制度。

在Qo'nos星球上，克林贡帝国的家园，令人不安的是战争使得人口降低。最新任命的领袖Chancellor Martok与联邦政府的大使Worf关系密切，努力使帝国重现昔日的辉煌。

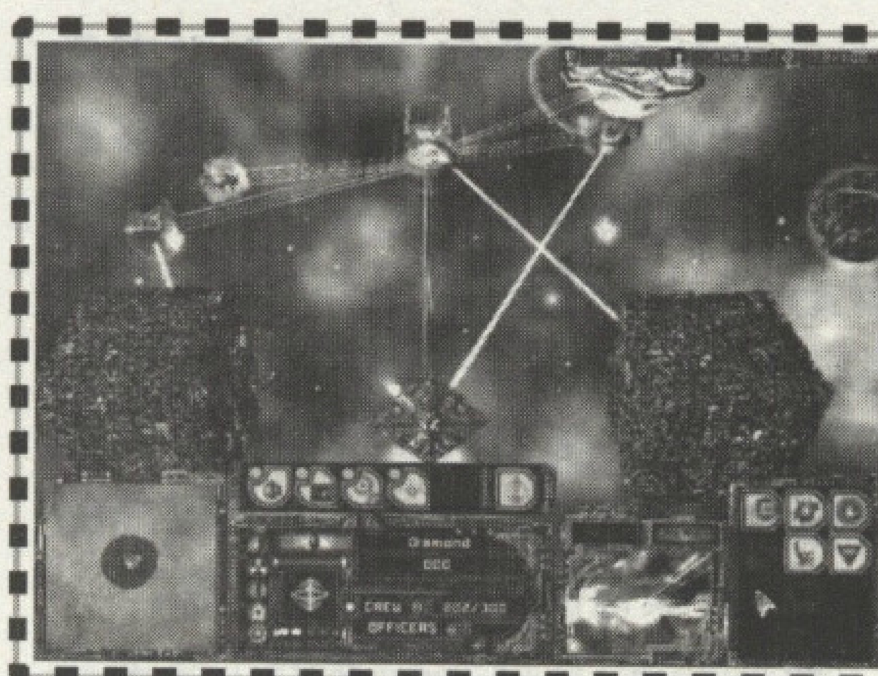
# STAR TREK ARMADA
# 星际迷航之旗舰

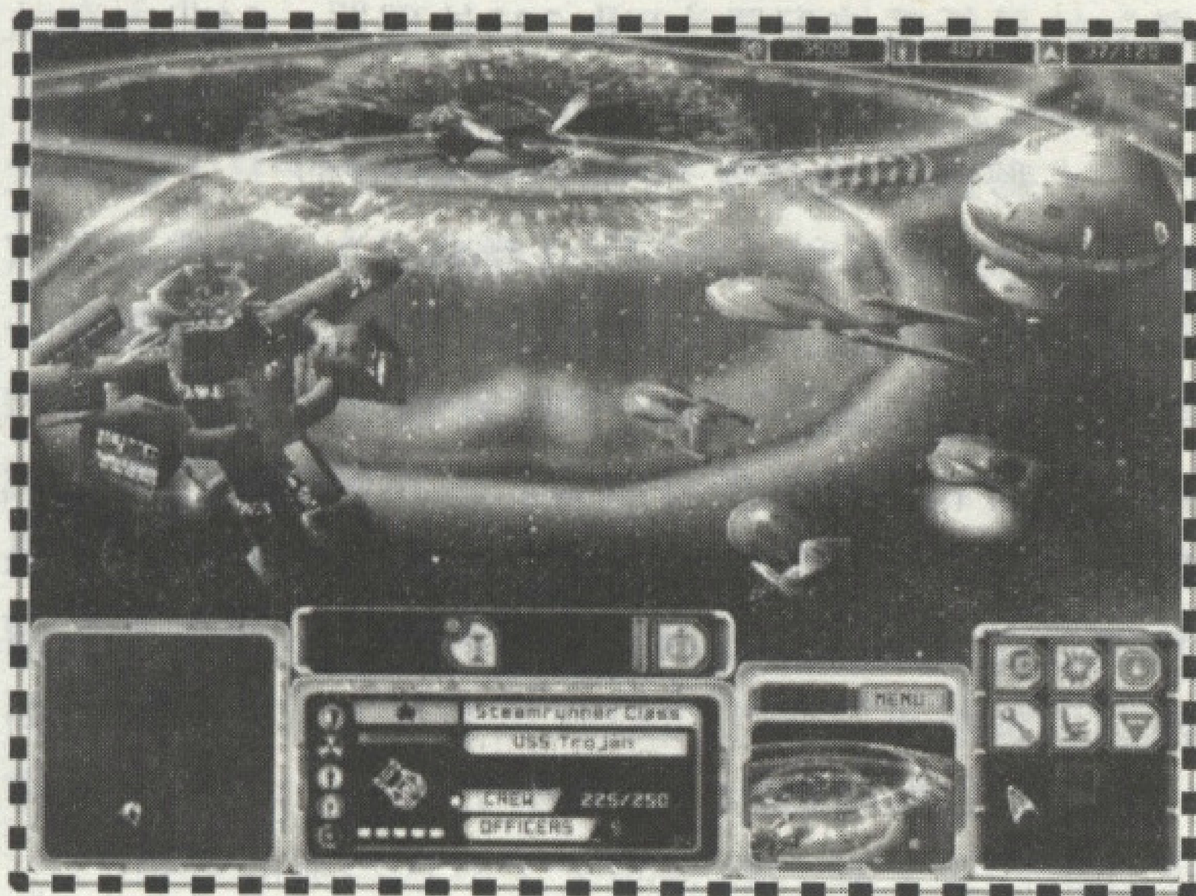
浙江 Ali

在罗姆伦帝国，为了打破平衡的格局，壮大自己的势力，议会及其情报机构Tal Shi'ar与友邻Admiral Sela正在秘密地协商，意图在紧靠克林贡帝国的边缘建立起秘密同盟。

而在太空的边缘，巨大的金属体正悄无声息地推进着，所经之处留下的是毁灭的痕迹。数以百万的人默默无语地工作着，如同一个整体——掠夺者——博格族回来了！

在欧美国家，最著名的星际影片除了“星球大战”系列以外，就是“星际迷航”系列，并且还被拍成了电视连续剧。同“星球大战”一样，“星际迷航”也被改变成不同类型的游戏，如近年来的“克林贡的荣誉”、“星际迷航舰队指挥官”、“星际迷航新世界”、“星际迷航之隐藏的恶魔”等等。此次的“星际迷航之旗舰”是个即时战略游戏，你可以选择4个帝国中的任何一个进行游戏，不同的种族具有不同的优势和弱点。游戏工作者努力保持各种族的力量平衡，不过与“星际争霸”相比还有一定的差距。






游戏中资源的获取是采用传统的采集法，用于建造太空船和建筑物的主要资源是一种叫“Dilithium”的晶体，另外两种资源是船员和军官。源源不断送来的船员能为你的舰队和太空站工作，太空基地如果靠近行星，就能更快地获得船员；军官的作用是为你设计和管理舰队，基地的升级取决于军官的数量。扮演4个帝国中的任何一个都将面临不同的技术挑战，不要小看了电脑的AI，绝对会让你大吃一惊。每一方会带给你20个不同性质的任务，有的是靠技巧，有的是靠战斗，有的靠防御，而任务简报则巧妙地和游戏结合在一起，仿佛是游戏过程中的一部分，不再是那种生硬的图片加文字。在舰队方面，你能够建造超过30种的太空船，包括：基地船、侦察舰、战斗舰、运输船、货船、巡洋舰……舰队装备有大量的武器，从离子炮到光子鱼雷，种类繁多，并且能够建立研究所来开发特殊的武器。游戏不仅为单人游戏提供了各种任务，还为多人游戏提供了巨大的地理环境和情节，同时支持局域网连接和互联网连接。■

# 惊魂使命

No One Lives Forever

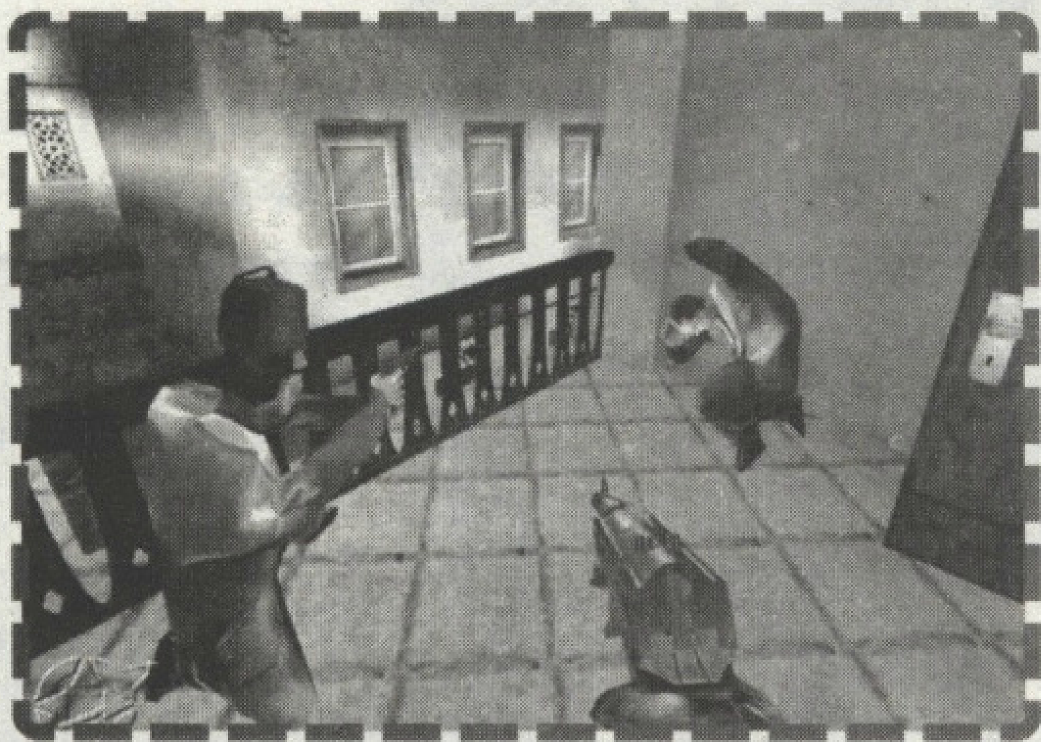
山东 启龙

人固有一死，这话放在间谍领域就尤其准确。近些年，一些优秀的间谍电影依然吸引了大量的观众，这种现象也影响到了游戏业。Fox Interactive和Monolith正打算联手推出一款间谍游戏，属于第一人称射击类，想必会有不少玩家对此感兴趣。

《惊魂使命》（No One Lives Forever）几乎就是游戏版的《职业特工队》，惊险紧张，悬念强烈。但有一点不同，他们的语言显得十分诙谐滑稽，松弛了玩家原本绷得很紧的神经。从演示的情况来看，开发工作进行得很顺利，一个以六十年代为背景的真实间谍环境正在逐渐成型。

玩家在游戏中扮演一位英国秘密特工，为国际秘密反恐怖组织UNITY效力。由于悬念是本游戏赖以生存的基本特点，这方面内容就不再满嘴跑舌头了。只提醒一点，你身边有“鼹鼠”（你如果常看间谍电影，便知道这里是说叛徒），至于是一个还是几个，就要看你的发掘手段了。你在游戏中会不断碰到HARM组织（UNITY的死对头）的成员，他们当然不是来请你赴宴的。背景故事贯穿在15个连贯的任务场景之中，地理跨度很大——从摩洛哥到阿尔卑斯山，从德国到加勒比海，上天入地，驰骋纵横。你要去的地方还包括太空站和海底沉船。

你所接到的第一个任务倒也稀松平常——护送一位在摩洛哥度假的美国大使去德国，这是整个间谍故事的引子。你当然不能与大使阁下勾肩搭背地结伴而行，你要远远地监视他周围的情况，放冷枪将试图接近大使的暗杀者干掉。你选择好监视位置后，你的上级会通过步话机与你联络，不断地指



派你的下一步行动。如果你被搞得焦头烂额，穷于应付，可以开启作弊模式——就是让你的老板在敌人出现之前发出警告，一露头就给他一枪。完成任务后，可以去旅馆与接头人见面，一路上拾取与升级有关的包裹，逐渐成为高级间谍。

《惊》是第一个采用LithTech 2.5 3D系统的游戏，使户外与室内场景实现了无缝衔接，端的是个好东东。场景设计细致而精巧，然而最吸引人的还是人物造型。他们看上去是如此真实，你仿佛能掂出他们的体重，这当然是那个骷髅系统的功劳了。这个骷髅系统将人物造型划成18可损部位，具体是哪个部位受损就要看你的枪法了。每个可损部位还配有相关的动画，你可以清楚地知道自己击中了哪个部位。被击中的敌人可能会从楼梯滚下去，也可能从阳台翻出去，如果你射出的是鱼叉，他还可以被钉在墙上，看上去简直就像一部场面火爆的好莱坞大片。人物说话时，双唇蠕动，真像那么回事。

敌人的感官系统模拟得相当真实，大约会对十多种情况做出反应。例如听到脚步声和看到光亮时，他们会过来察看。假如情况很严重（比方说看到了尸体或者听到了枪声），他们会跑去搬援兵，发出警报。他们进攻的方式非常聪明，常常是几个人协同作战，让你大感头疼。

间谍所使用的武器自然非同寻常，这方面你可以过足瘾。武器和匪夷所思的新奇玩意儿共有30多种。枪支有Walther P38，Glock，Hampton 9mm和AK-47等等，不少可以安装消音器和远距离瞄准器。另外子弹也有5种，用途各异，其中有国际法严禁的汤姆弹（就是钻进人身体后会爆炸的那种，当年的老兵提起它来可谓谈虎色变）。还有一些你不会拒绝的护身器具，毕竟保住性命是第一位的。子弹会在屏幕上划出漂亮的光轨，十分刺激。好东东太多啦，可我们必须打住了，总不能不留一点悬念吧？

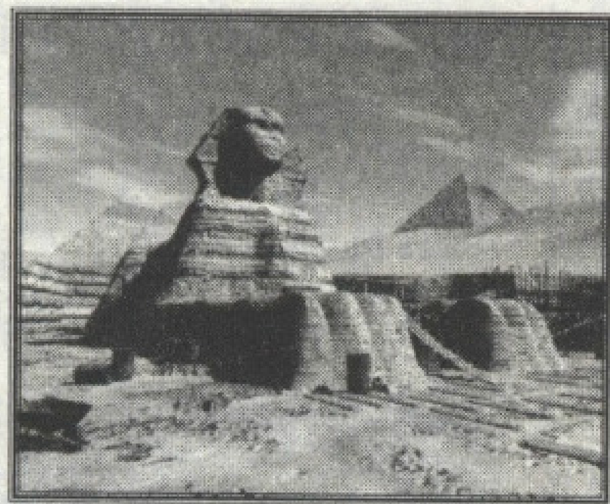
与间谍内容有关的游戏总会大受欢迎，如《系统振荡》，又如《半条命》。《惊魂使命》毫无疑问又会成为第一人称射击游戏中的重头戏，步步惊魂（我到时就步步存盘）。这款游戏将于今秋上市。

# 司芬克斯之谜

山东 启龙

神秘的古埃及为小说家提供了取之不尽的创作灵感，它同样也吸引了电脑游戏的创作人员。法老王、金字塔、司芬克斯、象形文字等能够引发你心底最诡异的遐想，玩家们随着屏幕里的主人公一次次地回到那个神秘的年代，从无厌促。而今Dreamcatcher又将发行一款这样的游戏。他们从神秘的金字塔下搬来古老的种子，期望它在今天的游戏领域再次开花结果。

这个公司坐落在圣路易斯州，是我们常说的那种“夫妻公司”。夫妻俩都对神秘领域有一种心领神会的领悟。用丈夫自己的话来说：“有一天，我和凯伦相互对视了一会儿，突然同时意识到，此时我们有能力用司芬克斯和神秘的金字塔作背景来开发一款游戏，注入现代人的理解，靠我们自己的创造力来进行一场伟大的冒险。”（浪漫死了）他们之所以选择这样的题材，主要还是由于他们对考古学的浓厚兴趣，现在他们要借助电脑游戏的形式向世人阐述他们对这门学科的理解，他们的基于古埃及和古墓穴残破遗址的迷幻之梦。



有了这样的遐想，背景故事便水到渠成：一位考古学家经过长年的发掘，终有所获。他发现了一个从未被人发掘过的秘室，找到了一个古文卷轴。卷轴里面的内容令他激动不已，因为它能帮助解决司芬克斯之谜。然而不幸的是，古轴同时也释放出了一种诅咒，就是众所周知的“法老的诅咒”。他知道自己命不长，在去世之前想方设法与你取得联系，把这个秘密告诉了你。你是他大学时的同学，是他最好的朋友。可是当你赶到约定地点时，发现他已经死了，古文卷轴也不翼而飞。你发现还有另外一个贪婪的对手，他发誓要抢在你的前面，所以你必须抓紧时间找到古文卷轴，还有你的朋友笔记，将古文翻译过来，破解这个神秘的千古之谜。

游戏中关于古埃及的研究非常有深度，开发者调用了两千来年所有能找到的有关文献，对司芬克斯和古埃及历史进行了全面的详细解释。这些看起来是为那些考古爱好者准备的，大多数玩家尽管喜欢这个背景，却不会有太多的耐性去钻研那些文献。可是你错了，这些文献都经过了开发者的整理，为你拿出的是它们的“通俗读本”，正好适合大众阅读。

开发者的想法说起来有点吓人，他们打算真实地再现所有的场景——五千万平方英尺的真实环境将通过3D画面再现出来。暂且不说其它内容，单这一项它便是一个优秀的旅游软件，你可以在没有嘈杂、生命威胁、旅途疲劳等舒适状态下，游遍古埃及所有的遗址。司芬克斯将成为你电脑屏幕上构造真实的模型，让你随心所欲里里外外将它打量个够，了解它的每一个部位，这可是你在现实中根本享受不到的待遇。你当然还可以参观其它地方……当你从古墓中出来时，你可以变成名副其实的埃及通。

说到头，这不是一个打斗的游戏，它有些类似Riven和《神谕下的宝石》，主要的内容是解谜。这是开发中最困难的部分，上哪里去找大量的没被人使用过的谜语呢？何况当谜语不能与情节很好地溶解在一起时，它的作用干脆就是拆台，破坏玩家的情绪。开发者对此了然于心，他们自然不愿敷衍了事。虽说形式上这是个单人游戏，但实际上它更适合众人一起玩，大家七嘴八舌，许多谜关便会迎刃而解。好在只有极少数谜关是真正具有挑战性的，大部分不会对你造成真正的阻碍，你只需操纵你的角色四下探索即可。

虚拟的情景和现实的环境交融在一起，亦真亦幻，相信各位会不虚此行。开发者并不打算采用顶级的图形技术，夫妻俩希望别人评价《司芬克斯》时说：“史诗般的冒险经历！”而不是：“了不起的图像！”游戏将于今年秋季上市。如果有谁先写个攻关，我就去买来玩。



# 刀客传奇

Legend of the Blademasters

山东 十里明川

E3大展中吸引人们对这款游戏多看两眼的原因，恐怕首先是它的名称。一位持刀的独行侠RPG总是令人回肠荡气的，尤其是——说来难以置信——这类游戏已经很久不见了（当然，国产的游戏除外）。尽管游戏中的武器尽是些弓箭啦、斧头啦、匕首啦、剑啦、盔甲啦等等，它却不象大多数RPG一样面向特定的铁杆拥趸，而是面向游戏市场的主流。让我们说得更直白一些吧，它是个“动作/策略”角色扮演游戏。

《刀客传奇》（Legend of the Blademasters）带给玩家的，是那种一往无前、砍啊杀啊的乐趣。“大菠萝”系列的成功表明它有着极为广泛的市场，所以又看到这样一款游戏也就不足为奇了。好在它的上市日期瞄着今年秋季，那时大家的《暗Ⅱ》已经开始褪火了，《刀》正好可以续接玩家们的热情。

让我们来看看它讲述的是怎样一个故事。由玩家扮演的主角是一个17岁的少年，名叫Erik Valdemar，他的父母在魔兽的一次袭击中丧生，村庄也被夷为平地。他在经常散步的树林中找到了一把刀，这不是一把普通的刀，我们说什么来着——对了，这是个魔法世界，所以这里的东西就可能沾有几分邪气，把这样的东西捡回家是要被打屁股的。



结果呢，你手里的刀是七大魔法刀之一，有五个暗黑守护神正在疯狂地找寻它们，这些守护神所到之处生灵涂炭，一片废墟。Erik了解到这把刀与帝国命运的关系时，便决心探明刀的秘密，让它的魔法为己所用（从此他就没有安生日子啦）。好在他不是孤立无援的，这片国土上还有不少身份各异的冒险者愿意加入他的事业，抗击恶魔。下面挑主要的说说：

O'Lora Kita——精灵族的姑娘，在古老的Kelta森林中长大，是她所在城市的女首领。她的父母死于甲壳虫瘟疫（现在它们又转化成一种可怕的恐怖症，四处蔓延），她决心要为她的领地带来和平。真是个正派的好姑娘。

August Winslow——传说中的元素守护神，相貌威严。他的使命便是看护山顶，驱赶恶魔。他能抵抗严寒，但弱点是怕热，他的目标是保护Windor山的纯洁。他已经八百多岁了，但外表依然年轻。懂兽语。

Lucan——雅尔塔来的山魔，战争使他成了孤儿，但被他的师傅调教成了非常有教养的武士。他今年24岁，是圣骑士军团的一员，他立志要成为师傅那样的强者。他讨厌人类中的种族歧视。

游戏的战斗系统与通常的RPG不太一样，它完全是即时的，你要象玩即使战略游戏一样操纵你的几个人物。只有游戏的主角能够接受你的具体战斗指令，做出较为复杂的动作。其他人则只能接受你的“进攻”、“撤退”、“巡逻”等指令。至于敌人那边，他们分别依照几种模式进行搏杀，如果你掌握了要领，还是不难对付。不过他们要是一拥而上，你恐怕很难分别应付。当然游戏中还有魔法攻击，看上去很漂亮。

应该说这款游戏中很少有能称为“首创”的东东，这不奇怪。在有着十年多历史的角色扮演游戏种类中，如今谁还能搞出很多创新的东西呢？RPG玩的就是一种感受，一种亦真亦幻的经历。玩家就像是生活在游戏中，浴血搏杀，寻找宝物，修炼升级。在这方面，呵呵，这款游戏一样不少。你所率领的每一个角色都会慢慢成长，升级成顶级英雄。当然，游戏最吸引人的，还是那种浪迹天涯的寂落感。

在《暗Ⅱ》和《冰风谷》上市后，留给其它RPG的空间已经不多了。其它游戏很难在技术上或是玩法上超越它们，甚至绕过它们也不行。不过假如你玩过那些名作之后依然感到意犹未尽，那就不妨试试这款《刀客传奇》，说不定它也能成为你钟爱的游戏呢。

# 4×4驱动

## 4×4 Evolution

北京 8位机

今年的E3大展上，着实出了不少竞速类游戏的大作，它们的覆盖面之广，从休闲的小型卡通风格赛车到高难度的拟真赛车（象是《云斯顿赛车》）都有，可惜能给人带来惊喜的作品却是不多。不过，在众多参展的开发作品当中，Terminal Reality的《4×4驱动》（4×4 Evolution）倒是令人刮目相看，它将玩家请到一辆辆精美的赛车里，去体会一名车手的快乐。

首先要说的就是游戏精美的画面，其实，现在的赛车游戏已经很少在创意上竞争了（也许赛车游戏本身的变化就不多），所以，画面就成了游戏的精髓。《4×4驱动》着重对赛车本身的制作，每一辆赛车都极尽精美。制作组的首脑John O'Keefe称："我们尽力去把每一辆赛车制作得精美无瑕，力求在这上面超过所有同类游戏。"游戏中每一辆赛车都在模仿真实，它们是由超过5000个数量的多边形组成的，你可以轻易分辨出每辆车子在细节上的不同之处。

《4×4驱动》在设计上有一个不尽人意的地方（至少令我感到有些失望），那就是在游戏中的车辆一律没有损毁造型的设计。这究竟是为什么呢？其实说出原因也是完全可以理解的，游戏中所有车辆造型都源自于目前汽车市场



上已有的各个名牌汽车厂商的产品，它们包括尼桑、丰田和菱治等，它们当然不愿游戏中出现自己产品七零八落的样子，否则有些顾客可能会因为在游戏时联想到什么不好的东西。可能你会觉得：这根本就违反学术精神嘛！但是没有办法啊，在商品社会里，这个游戏也是商品呀。



好啦，让我们回到游戏本身，《4×4驱动》不是单纯地比赛，里面每一辆赛车都是在货架上的。你在进入游戏时会有2万8千美元可以采购车辆，随着游戏的进行，你可以通过赢得比赛来获取奖金。当你积攒一定数量的金钱后就可以做点什么了，比如说购置一些汽车配件或是升级你的爱车，使它在今后的比赛中能取得进一步的胜利，当然，你也可以为了炫耀改变车子的相貌，这就看你的喜好了。

可以告诉大家，在玩《4×4驱动》时，只需将手放在有限的几个键上，简单地操作就能充分体验乐趣。游戏的操作感很好，赛车4轮驱动的特点被很好地表现出来。有时在驾驶过程中让我想起了《疯狂越野》的感觉，这种只有摩托车才有的狂野在《4×4驱动》中也体现了出来。

《4×4驱动》的多人联线功能值得一提，它允许不同平台上的玩家联机对战！游戏提供有PC和DC两种版本，其多人模式将采用GameSpy公司的"Peer to Peer"技术，这种技术可以使PC、DC或Mac等平台上的玩家超越平台的界限，通过局域网或互联网同场竞技，游戏最多可连4名DC玩家以及8名PC玩家。

离《4×4驱动》正式发行的日子还有一段时间，可望在年底能够上市。如果你是一个赛车迷，那就耐心地等待吧，要知道这是值得的。



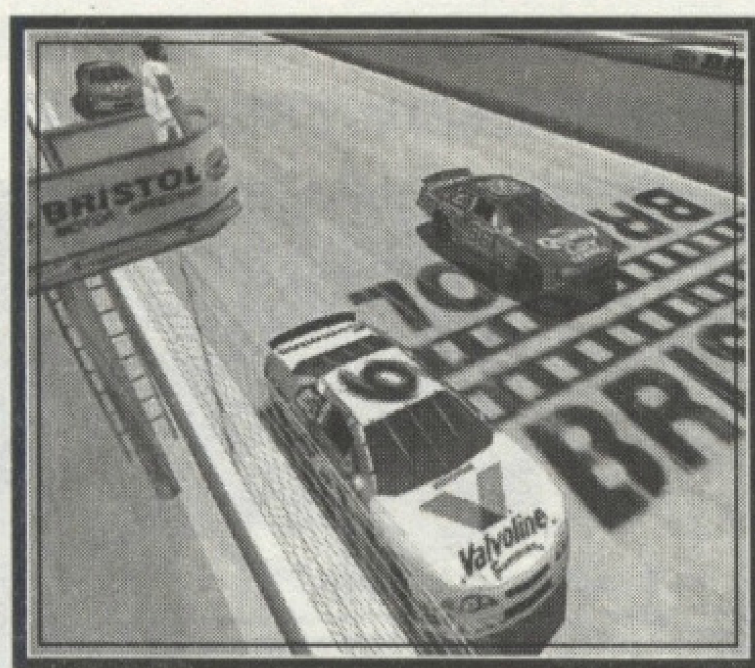

诸位好，又与大家见面了，北京的夏天，真的是让人有一种置身于蒸笼的感觉，走在大街上，头顶是曝晒的阳光，脚下是被高温弄得柔软的柏油路面，整个人就好象要被蒸发了一样。每天在空调客车里坐着，看到高楼上安装广告牌的工人和街边的清洁工，心里就有觉得……不知道说什么好。

在这么炎热的夏天，游戏市场似乎也受到了一点影响，这个月新游戏的消息着实不少，看起来也是很热闹的样子，下面我就为大家逐一介绍吧。

## 纳斯卡赛车锦标赛Ⅳ

*NASCAR Racing 4*

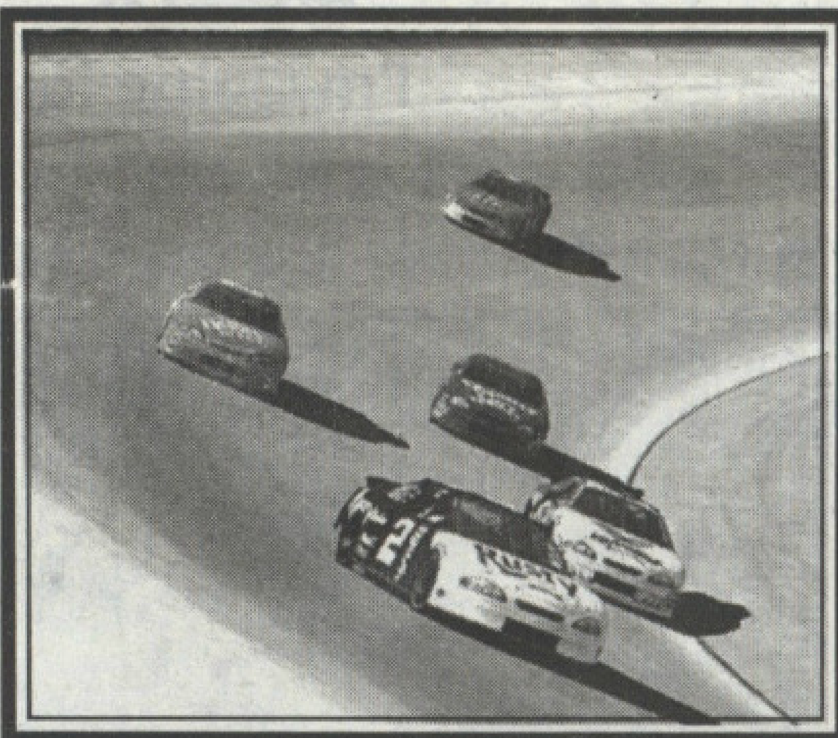
NASCAR，中文译名为云斯顿或纳斯卡，与国内玩家熟悉的F1 Formula相比，这个名字或许显得有些陌生。实际上，Nascar巡回赛是美国最负盛名的汽车赛事，该赛事自1948年开始举办，至今已经有52年了。在美国的任何一个角落你都可以感受到它的魅力。



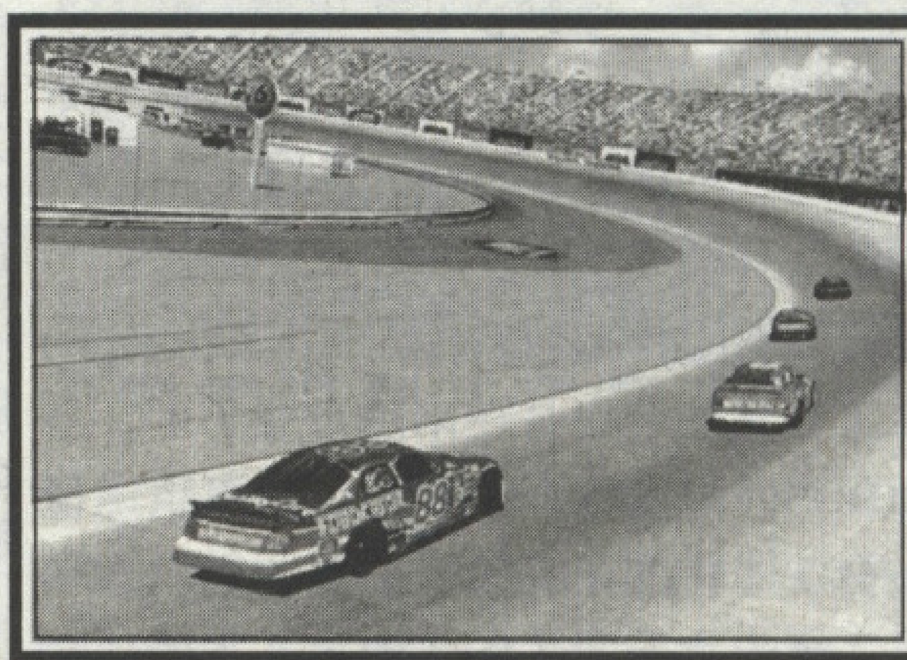
这么好的题材，电脑游戏开发公司当然不会放过，Nascar比赛的授权早在很多年前就已经被Sierra得到（在那个时候Sierra正是黄金年华啊）。Sierra公司凭借这个授权，年复一年地开发出各种Nascar赛车游戏。这些游戏的销量还都不错，在美国有不少人喜欢得要命。在EA的《极品飞车》出现之前，Sierra的Nascar一直都占据着赛车类游戏的头把交椅。

自从EA的竞速大作《极品飞车》出现之后，Nascar的名头小了很多，但是这并不代表这个系列就此沉沦了，实际上Nascar系列一直在持续开发着。现在，NASCAR Racing 4的开发消息终于被披露出来。

赛车游戏中除了游戏的引擎外就是自己的真正物理引擎，它的好坏将直接决定了游戏的游戏性如何。NASCAR Racing 2导致了NASCAR Racing的1999年编辑器和NASCAR Racing 3的出现，但是这三个产品的迅速扩张都是在同一个物理引擎下表现出来的，尽管这个物理引擎非常的强大，但是它已经是95年的作品了。当然，即将到来的NASCAR Racing 4将不使用这个物理引擎，本游戏将使用高保真288赫兹的物理引擎，而且这个引擎曾在Papyrus的1998年的作品《国际长途大赛车》（Grand Prix Legends）中使用过，相信我们的眼睛也能被那速度感打动吧。这个物理引擎将使本作和Grand Prix Legends有着一样优秀的表现，赛车将体现出独特的高级运动结构，高速转轮，刹车制闸，甚至连空气的摩擦力等因素都会考虑到。



在Grand Prix Legends中，因为赛道等关系，新手很难掌握和适应游戏中的转弯技术，而在NASCAR Racing中，玩家面前大都是椭圆形的赛道，玩家在这种环境下控制赛车应该很快的上手。不仅如此，在本作中将会有一个特殊的选项，在这里将可以减低游戏的难度——如果你只想自己去感受一下在NASCAR中尽情飞奔的感觉，尽可以在这种模式中把油门一踩到底，而且这种模式的赛道已经得到了相关的许可授权。



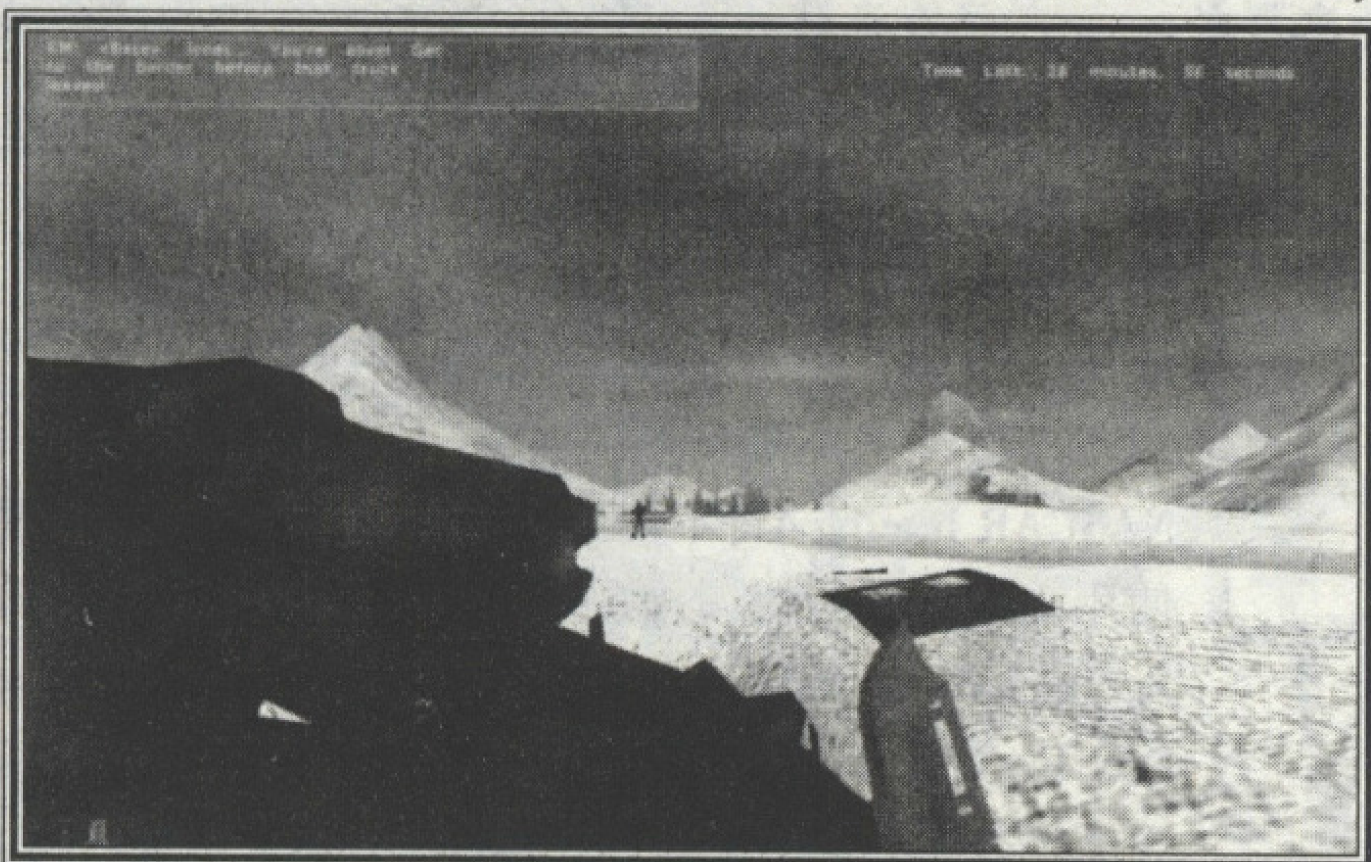
当然，作为目前的3D竞速游戏，本作将支持D3D和OpenGL的硬加速，并会表现出精彩的3D画面

效果。游戏的引擎还会支持地图映射和投射阴影等高级技术，游戏将因此而更有现实感。

实际来说，整个游戏从目前的画面来看是无法得出什么确切的定论的，对我来说，赛车游戏最重要的东西是——速度感和操作性。而这些，似乎只有在诸位拿到正式版的时候才能做出定论了。

## 准备进入
## I'm Going In

这个名字很有意思，完全口语化的东西，结合整个游戏内容来看，这个名字的出处似乎是特种部



队站在门口，向屋子里扔了眩光弹之后大叫的一句话。当然翻译成中文就是“准备进入”。但是这句话用来当名字似乎又有些不太恰当，唉，不管它了。

还是说说这个游戏吧，这个游戏的题材是——即时战术。最近真实背景的即时战术射击游戏绝对是电脑游戏的又一新宠。单就这几年来说，就有无数的真实战术类FPS出现在我们面前。这些游戏重视战术的合理运用，并跳离那些俗套，使得自己成为一种全新的游戏种类。

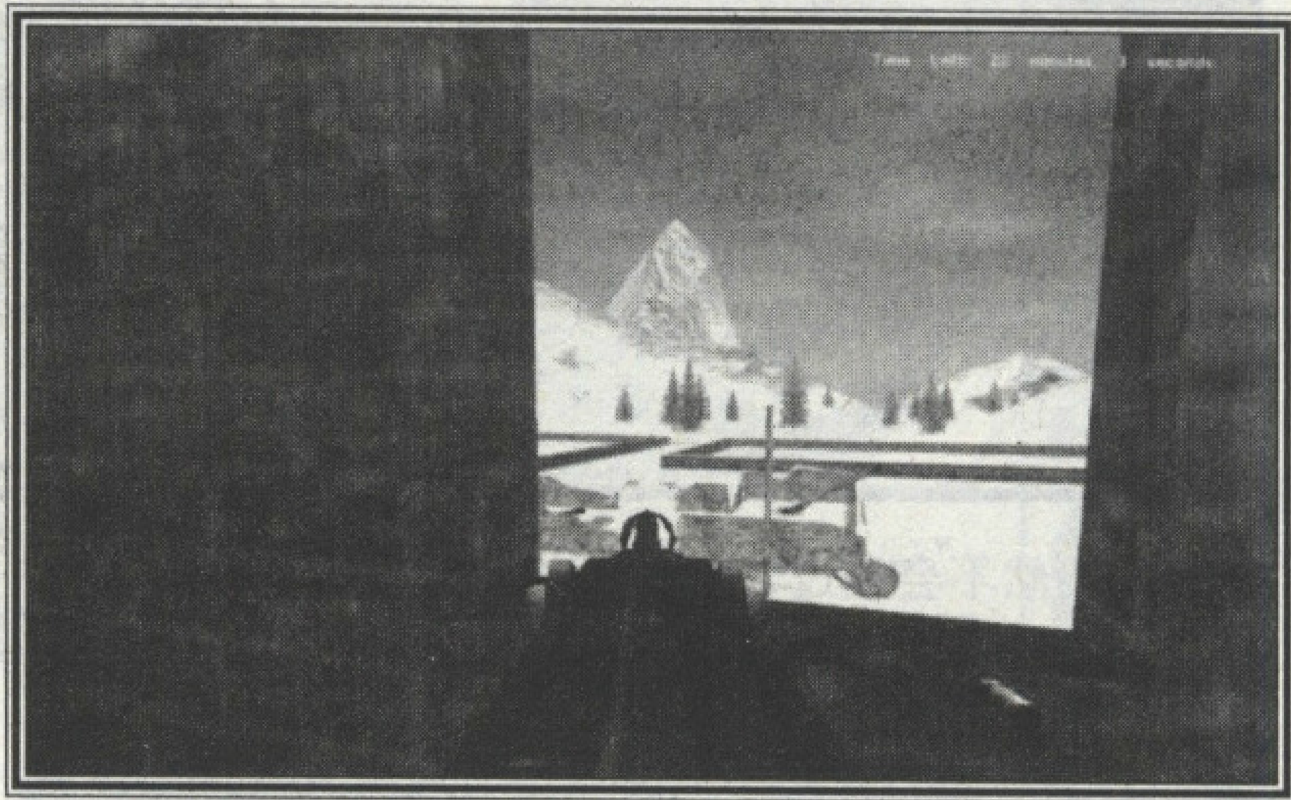
这个游戏的开发组是挪威的一个叫Innerloop的工作室（现在工作室的名字是越来越奇怪了），并将由著名的EIDOS公司发行。游戏的设计小组说他们将把《半条命》（Half-Life）中的快节奏动作和《彩虹六号——流浪之矛》（Rogue Spear）的现实主义有机地融合在这个最新的作品中。

本作是在去年伦敦的ECTS大展上第一次公开的，现在的这个它已经从当初的演示DEMO发展成一个可试玩的版本。游戏的剧情是围绕着前苏联解体为主线，1989年苏联解体后，一位克格勃女性上校变得无法控制自己情绪的疯狂，她开始盗取俄国的武器并把其出售给国际恐怖主义分子。女上校的行为愈来愈厉，最后她甚至和手下一起潜入俄国的地下核武器库，并盗取了一枚处于活动周期的核武器。北约立即召集了它最出色的特工Jones，命令他去夺回核武器并安全运回，玩家将扮演Jones，在东欧的大地上去搜索这位冷血的女上校和那枚核武器。不错不错，故事性也很强呢。

游戏的整个过程将有超过20个的主要任务出现，其游戏性让人非常容易回想起Konami公司的著名游戏Metal Gear Solid。大部分时间内，玩家将接受Anya（他是你的指挥官）的指挥，在每关开始的时候他将给你做简要的任务介绍，并且还会在你最危险的时候提醒你该去做什么事情。游戏的过程中将不断地出现许多新的人物，这些人的配音将在最近由专业的配音师完成，相信无论是敌人还是朋友都将为此而充满了独特的个性。

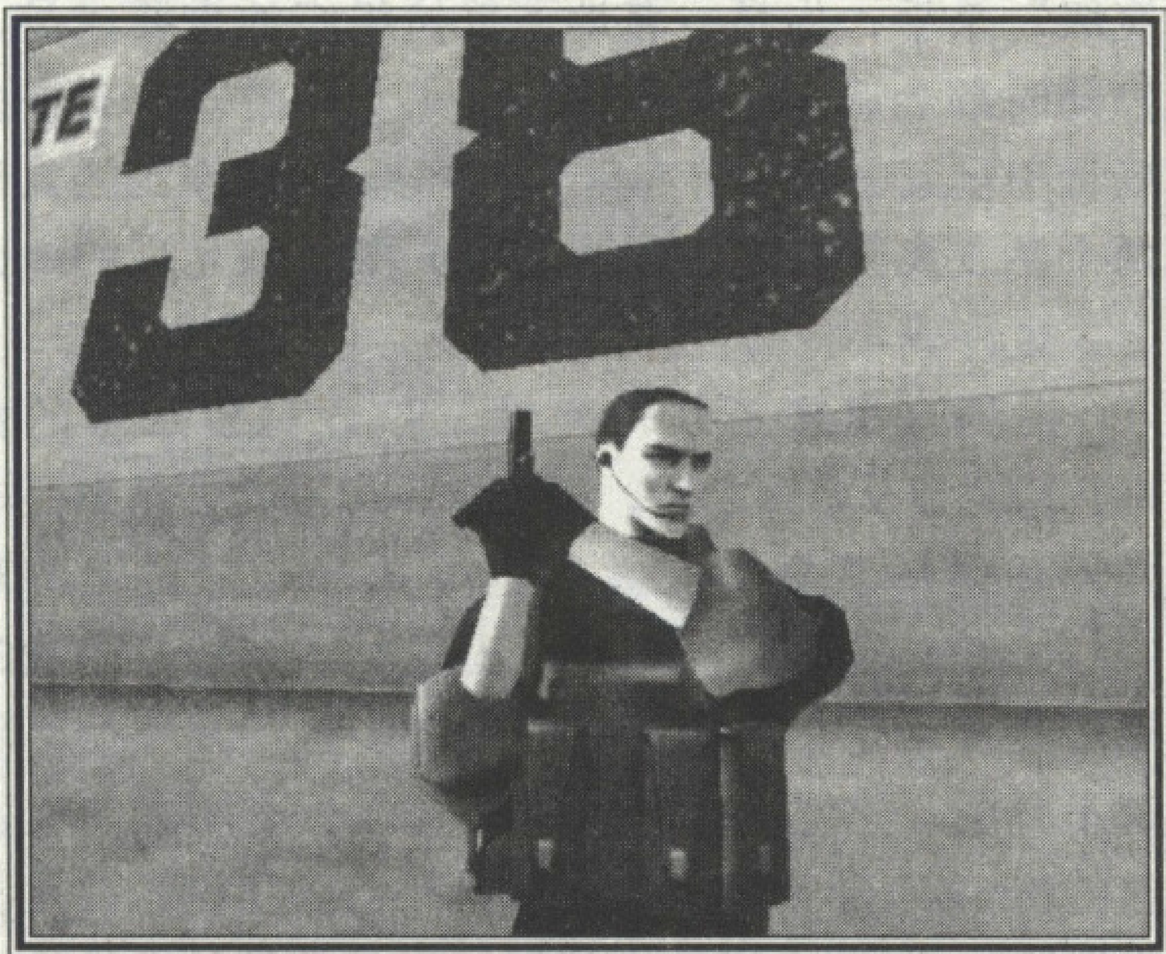
游戏的任务基本体现在间谍，侦察，暗杀，破坏等方面，在任务最开始的时候，Jones只有几件威力很小的武器，玩家必须靠着不断地杀掉敌军士兵才能夺到更新、火力更大的武器。因为游戏的背景发生在东欧，所以武器类型大都是华约国家内常见的军用武器。目前Innerloop已经敲定了12件武器，而且还有至少8件武器正在开发小组的考虑之中，相信一些军事爱好者将见到许多他们熟悉的枪械。嗯嗯，这感觉很不错啊。

在游戏性方面，本作很象是那个以隐秘行动著称的FPS游戏Thief（神偷）。我们举个例子来说明一



下，游戏中的一个任务是解救一位被关押在某个前苏联空军基地的被俘军官。Jones在任务开始时只有一个Glock 17，一把MP5（里面仅有几发子弹）和一把匕首，但是这一关需要玩家使用AK-47才能完成

任务，这意味着你必须从一个被你击毙的士兵身上找到把AK-47，并不断地杀掉沿途的敌人以获得弹药。但是这样就会让玩家进入一个重复的循环中，你需要不断的打掉子弹，其目的是去换取更多的子弹。当然，玩家可以通过躲避过守卫来达到节约弹药的目的，不过这好象并非是简单的事情。在这个




空军基地中有着许多的士兵，通道中还有专用摄像头在不停地拍摄，只要你惊动了警报器，士兵们立刻就会来到你的面前并击毙你。因此你必须要时刻的注意去寻找摄像头并把它们干掉，值得一提的是，本作和Metal Gear Solid一样并没有明确地指出摄像头的拍摄范围和雷达的区域，玩家必须随时保持警惕解决问题。

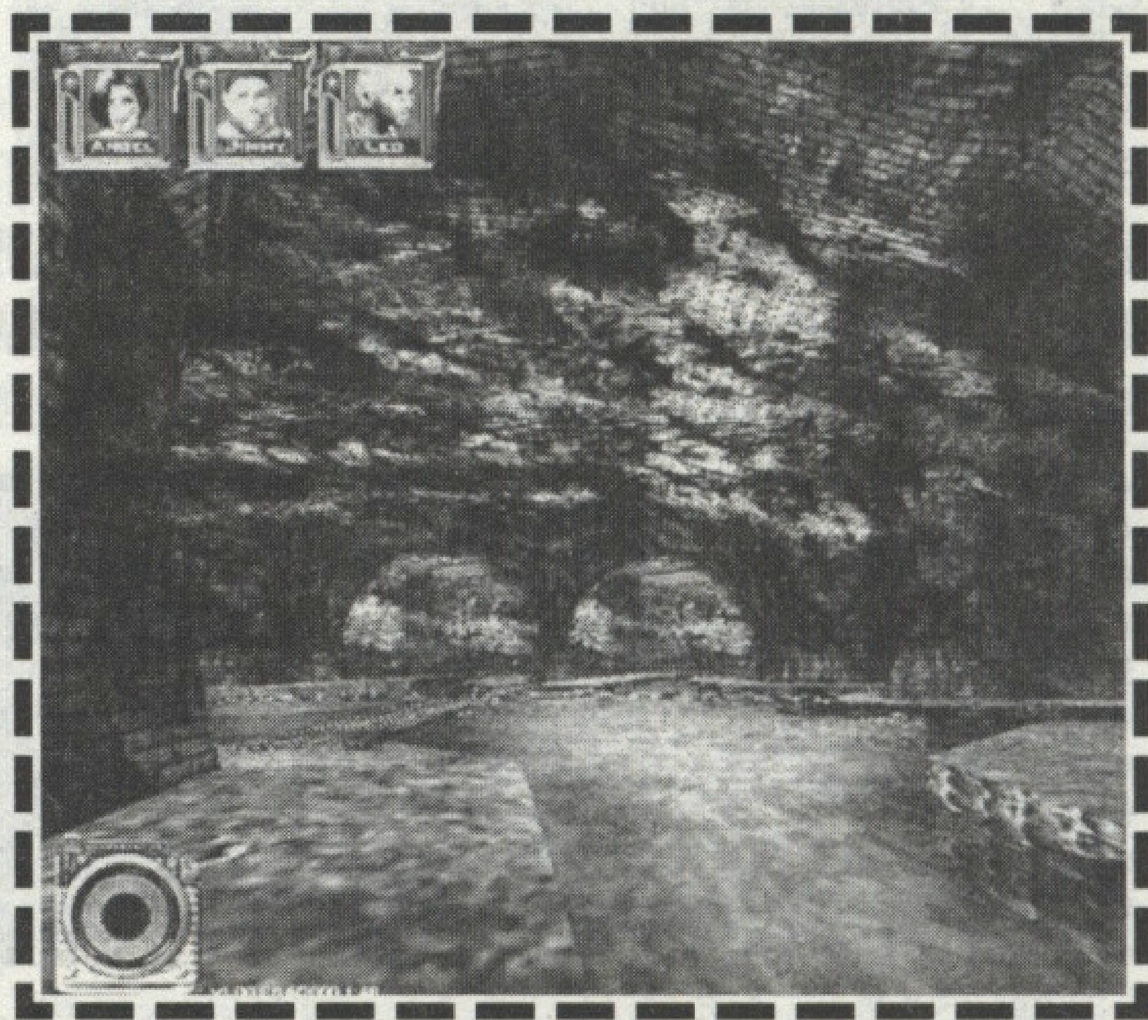
在游戏中每个任务都将有其唯一的目标，只有完成目标之后玩家才能进行下个任务，但是在游戏进行过程中，这个目标经常会因为一些突发事件产生变化。比如当你冲过敌人的防卫线，敲掉路上每个摄像头，把尾随的直升机艰苦地打下来，最终来到监狱的时候，你却发现那个被俘的军官已被转移。在这个时候，你将马上得到Anya的指令，去冲到敌人的控制塔中夺取飞行日志，查找军官被转移的位置。但是在前进的路上，你将再次遇到麻烦的问题，飞机场和控制塔之间的道路被一台装甲车的重机关枪火力所控制，想硬冲的话只能死在不断巡逻的装甲车下面。这个时候Anya会告诉你去基地的无线电信息塔，向装甲车发出前往其它地区巡逻的指令，OK，问题解决了，你将轻松地踏过停机坪来到控制塔。游戏中其他的任务也将采用了类似的多重目标的方式，你将通过暗杀、侦察、破坏等特工行为去达成目标。

游戏的主要区域都是在室外的空间，而且看起来环境非常的宽敞。尽管Jones的动作非常迅速，但是要完美地完成每项任务，玩家必须要付出艰苦的努力和大量的时间。为了设计这些外界环境，制作小组使用了该公司的空战模拟游戏Joint Strike Fighter的图象引擎，对于这个模拟飞行的3D引擎来说，把它转化为FPS游戏是件很简单的事情。本作使用专业的地图编辑器来制作精确的室外地形，每个物体均有着大量的多边形组成，这将让玩家看到非常漂亮的画面效果。

如果问我对这个游戏是否有一些期待的话，我会回答——期待，而不是很期待，原因无他，我已经看到过无数这样的游戏了，我也无法保证这个游戏给我的究竟是什么。是再一次的惊喜还是平淡的感受——反正现在我只有等。

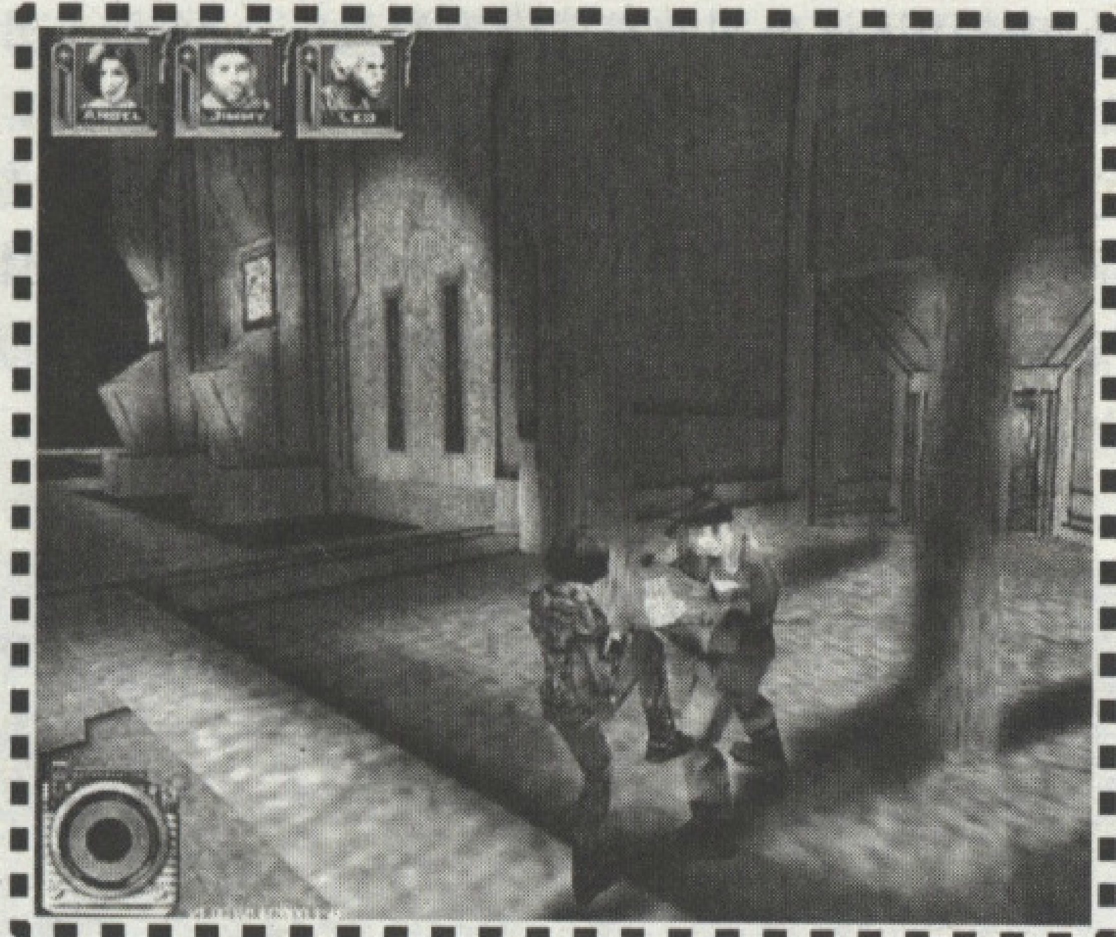
## 自由——第一反抗
## Freedom：First Resistance

说起来Red Storm真是个让人佩服得要死的游戏公司，它几乎是一直不按理出牌，却经常会做出一



些令人特别吃惊的事情来。1998年《彩虹六号》（Rainbow Six）在众多的即时战术游戏中脱颖而出，变成了市场上的一匹黑马。随后该公司在1999年秋天发售了《彩虹六号——流浪之矛》（Rainbow Six：Rogue Spear），它把游戏原作中的缺点基本上烫了个干干净净，而且将整个即时战术游戏推到了一个新的高度，也让此作成为这类游戏的代表作品。在今年的4月份，该公司又一反3D的潮流推出一款充满着浓郁的美国卡通画风的回合制游戏，让许

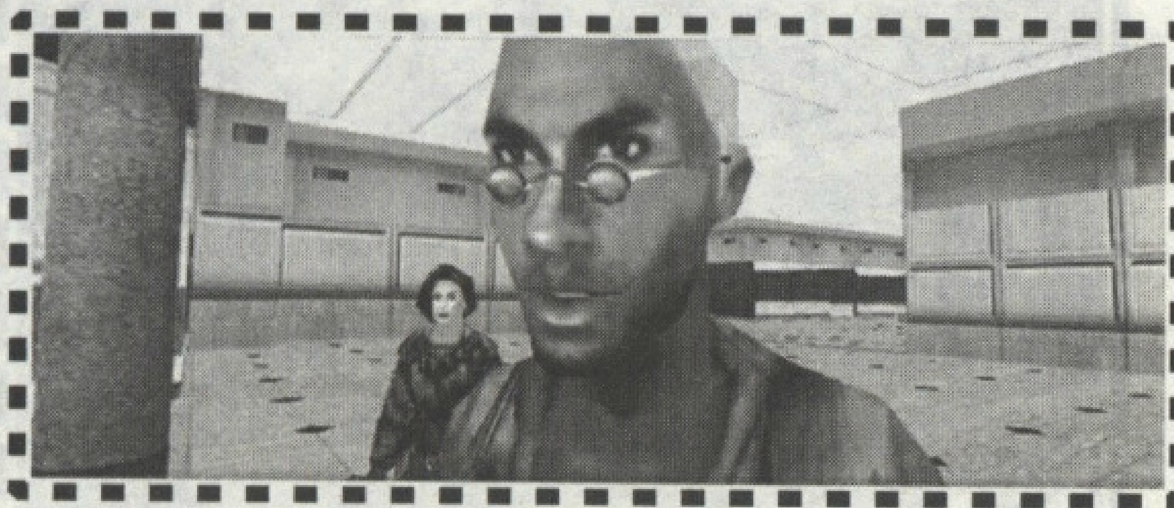
多珍爱回合制的老玩家又重新感受到这种游戏的魅力。可以说，这个游戏公司一直把自己的作品定位在另类、热点、时代前端上，也许这就是公司经理Tom Clancy的敏锐嗅觉吧。在如今游戏市场竞争如此



激烈的现状下，能把握住这种敏感的方向，你不佩服是无论如何也不行的了。

现在给大家介绍的游戏名字叫《自由——第一反抗》（Freedom：First Resistance）。这是一个背景定位在未来的游戏，似乎有点和Redstorm那种乐于构思现代世界的政治风格不同，不过前一阵推出的Shadow Watch也是一样。

还是让我们来看一看这个游戏的剧情吧，它讲述了一个未来的地球，整个行星都被一种异形生物所控制，它们认为人类是低等生物，把人类象奴隶



一样对待。人类就在这样的情况下艰难地生存着，而玩家将扮演一个人类地下反抗组织的领导者，作为一个意志坚定的斗士，你唯一要做的事情就是推翻这些无耻异形的统治。本游戏将在今年第四季度发售。

和Red Storm公司的其他游戏不同，该作的剧情并不是由Tom Clancy的小说改编而成。本作由著名科幻小说作家Anne McCaffrey的畅销作品《自由》（Freedom）三部曲改编而来，在书中主人公名为Angel Sanchez，她是一个反抗组织的头领，并最终通过不懈的努力击败邪恶的Catteni。

本作应该算上是一个动作冒险游戏，但是游戏中也同样有着RPG中的一些要素（比如说团队行动等）。实际上，Angel和她的小队通常并不是十分火爆的，他（她）们大部分时候是在秘密行动，在游戏中你要做的并不是一个充满了武器和装甲的“坦克级”杀手，你是一名地下反抗组织的重要成员，你随时都会遇到异形对你的追杀。在游戏中有许多场景中玩家都需要待在暗处，如果Angel或她的其他两个队友离开阴暗的角落，走到了充满光亮的地面上，也许战斗将马上就会发生。

说到这里想了几件事情，一个是游戏中的女性，感觉自从Lara之后，游戏中不出现女主角都是非常不正常的现象了，尤其是可选多人的冒险游戏中，一般必定会有一个美女出现。还有就是游戏的趋势是多元化，正在开发中的许多游戏其种类界限都不分明，感觉上本作的类型和最近刚刚在北美发售的Deus Ex非常的类似，都是科幻的题材，都是动作冒险+RPG……另一个值得注意的就是从《神偷》（Thief）开始，许多的3D游戏中更强调敌人的AI，而且都很敏感的提到敌人AI不仅会查找运动中的物体，还会根据光线的明暗和声音来寻找主角，我想本作大概也是受到这样的影响吧。

本游戏的技术上提供有动态的光照效果，实时声音对话，以及超过700个完全独特的动态捕捉动画（现在这技术好象一点也不会让玩家惊奇了，3年前动态捕捉技术还是高科技的代名词啊，呵呵），相信本作将给玩家提供完全独特的体验效果。现在各位网友们可以看看Red Storm公司提供的几张游戏的最新图片来感受一下，而且说实话，我觉得这个引擎的效果还是不错，尤其是最后一张，桥下水面的倒影反射着动态的粼光，真是让人惊叹不已。

该游戏的发售日期未定，不过，RedStorm公司似乎没有跳票的习惯，呵呵。

*嗯……炎热的夏季，在有空调的屋子里写东西真是一件美好的事情啊。这次就到这里吧，大家下期再见。*



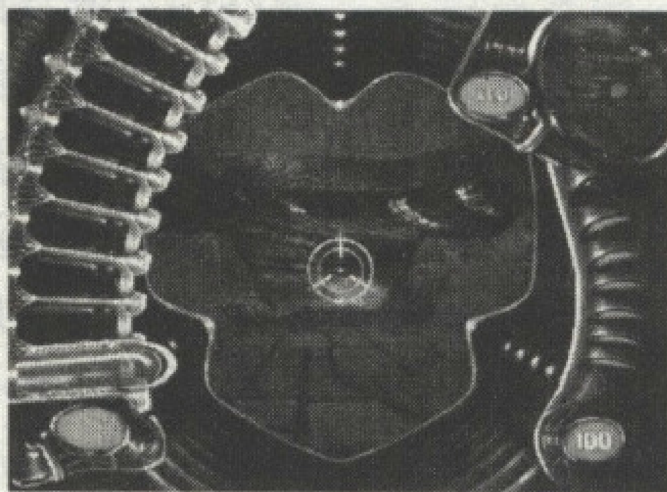



# MDK2 孤胆枪手Ⅱ

**游戏类型：射击**
**制作：BioWare Corp.**
**发行：Interplay**
**系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN9×**

大家还记得Kurt吗？那个自始至终都只留下背影的英雄。在《孤胆枪手》第一代中，那个手拖机枪、头罩瞄准器的矫健身躯，一反传统中的壮汉形象，单枪匹马地拯救了人类。现在，英雄Kurt又在《孤胆枪手Ⅱ》中和大家重逢了。

《孤胆枪手》在两年前刚刚发行时，图像质量是其它游戏无法想象的，即使是当时的《雷神之锤》和《古墓丽影》，在华丽程度上也有所不及。《孤胆枪手Ⅱ》经过长时间的酝酿，达到了全新的高度。首先是画面，虽然画面的风格还是沿袭一代，但精致程度已不可同日而语，Kurt本人的形象有了飞跃，其完美的体形和流畅的动作将一个活生生的人摆在玩家面前。在MDK的一贯风格影响下，那些外星人的形象依然是不够坏，给人的感觉倒是蛮可爱、蛮憨厚的，所以，尽管是款射击游戏，尽管玩家会手忙脚乱，但始终不会觉得血腥。《孤胆枪手Ⅱ》的操作仍然十分简便，再加上游戏的谜题成份很低，所以，可以说这是款很痛快的游戏，你只须按住鼠标和方向键，再运用一些动作上的技巧就可以了。在《孤胆枪手Ⅱ》中，玩家不仅可以扮演Kurt，还能操作Max——那只6条腿的机器狗，这使游戏变得灵活多样。

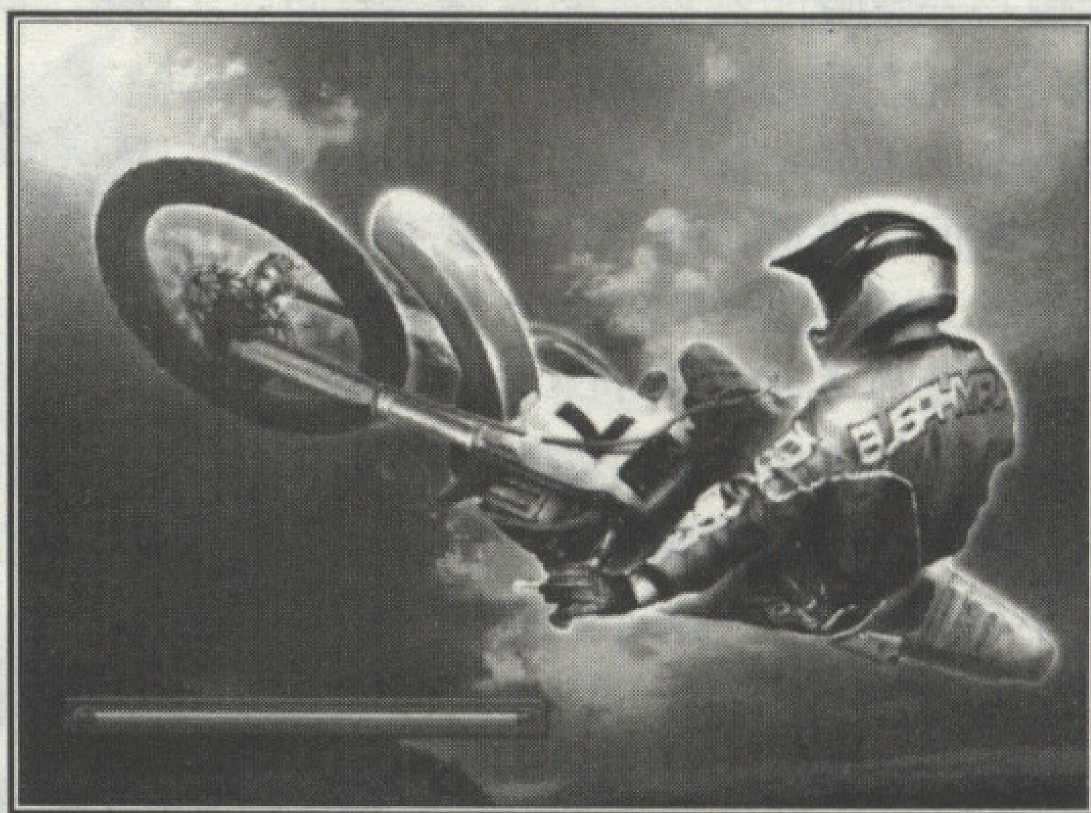


当然，可能会有玩家觉得《孤胆枪手Ⅱ》缺乏技巧，只要是一勇之夫就能打穿，其实，这样更适合现在紧张的生活节奏，还有谁会花精力在成堆的谜题上呢？

# MOTOCROSS MADNESS 2 疯狂越野Ⅱ

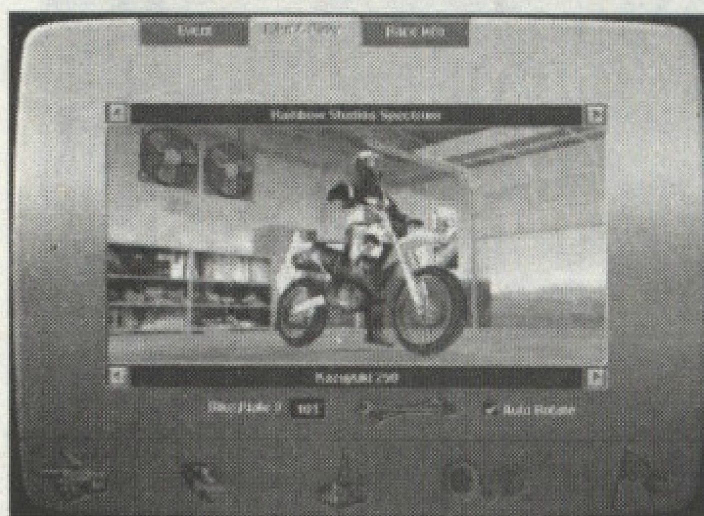
**游戏类型：竞速**
**制作：Microsoft**
**发行：Microsoft**
**系统配置要求：奔腾233、64MB内存、WIN9×**

每当听到隆隆的马达声，我总会兴奋不已，好象全身的血液都在呼应，尽管这只是在游戏当中。和汽车竞速游戏不同，摩托竞速游戏的花样总是很少，似乎再怎么挣扎也不过是《红线飚车》。当



然，这种情况也有例外，摩托竞速游戏笔者比较欣赏两款，就是《暴力摩托》（Road Rush）和《疯狂越野》（Motocross Madness），今天介绍的就是《疯狂越野》的第二代。

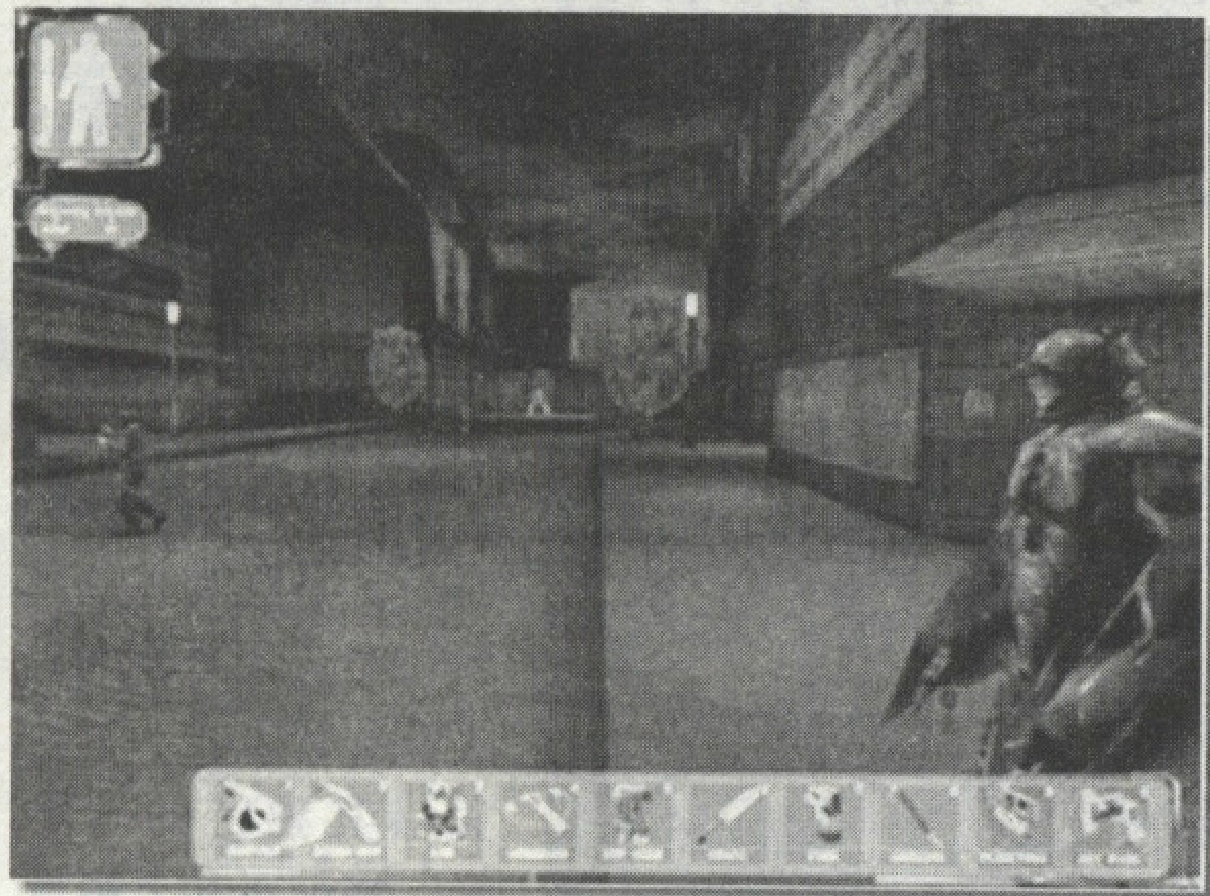
《疯狂越野Ⅱ》明显要比一代成熟，从车辆本身到一个个精彩的赛道，都能体会到制作者的认真态度，一代时的那种粗糙感一扫而光。《疯狂越野》系列的最大特点就是“跳跃”，速度固然重要，但胜利是建立在平衡上的，一不小心就会前功尽弃，所以，在高高跃起时千万别只顾了尖叫，想一想怎么落地吧。《疯狂越野Ⅱ》非常适合联线，这不仅因为游戏的联线设计比较成熟，更因为游戏本身的趣味，当一群人此起彼伏地穿插跳跃时，是在其它竞速游戏中无法体会的。《疯狂越野Ⅱ》正是凭借其独特的“跳跃”特征再加上精良的制作，才会赢得广大玩家的赏识，而没有淹没在众多的同类作品中。



# 杀出重围 DEUX EX

游侠创作室 HAPIII

有没有想象过把《X档案》（X-Files）、《神偷——黑暗计划》（Thief）和《黑客帝国》（Matrix）结合在一起会怎么样？也许你能从《杀出重围》（Deus Ex）中找到答案。《杀出重围》是“离子风暴”（Ion Storm）公司跨入新世纪之后推出的第二部力作，前一部就是毁誉参半的《大刀》（Daikatana）。游戏设计者Warren Spector曾经成功地制作了《网络奇兵》（System Shock）、《神偷——黑暗计划》等游戏，可以明显看出Warren Spector在《杀出重围》中添加了他独特的风格，就好像《网络奇兵》和《神偷——黑暗计划》，玩起来像是第一人称动作游戏，但不久你就会发现变成另一类截然不同的游戏类型了。令人惊讶的是，这个游戏的定位居然是个“角色扮演游戏”。如果说《大刀》是个不伦不类的“第一人称动作游戏”，那么《杀出重围》就是个四不像的“角色扮演游戏”。游戏中不仅借鉴了其它一些游戏如《异尘余生Ⅱ》（Fallout Ⅱ）、《半条命》（Half-Life）、《重装机甲》（Heavy Metal）等的成功因素，同时又完美地把各种游戏元素融入同一部游戏中，这似乎是前所未有的。



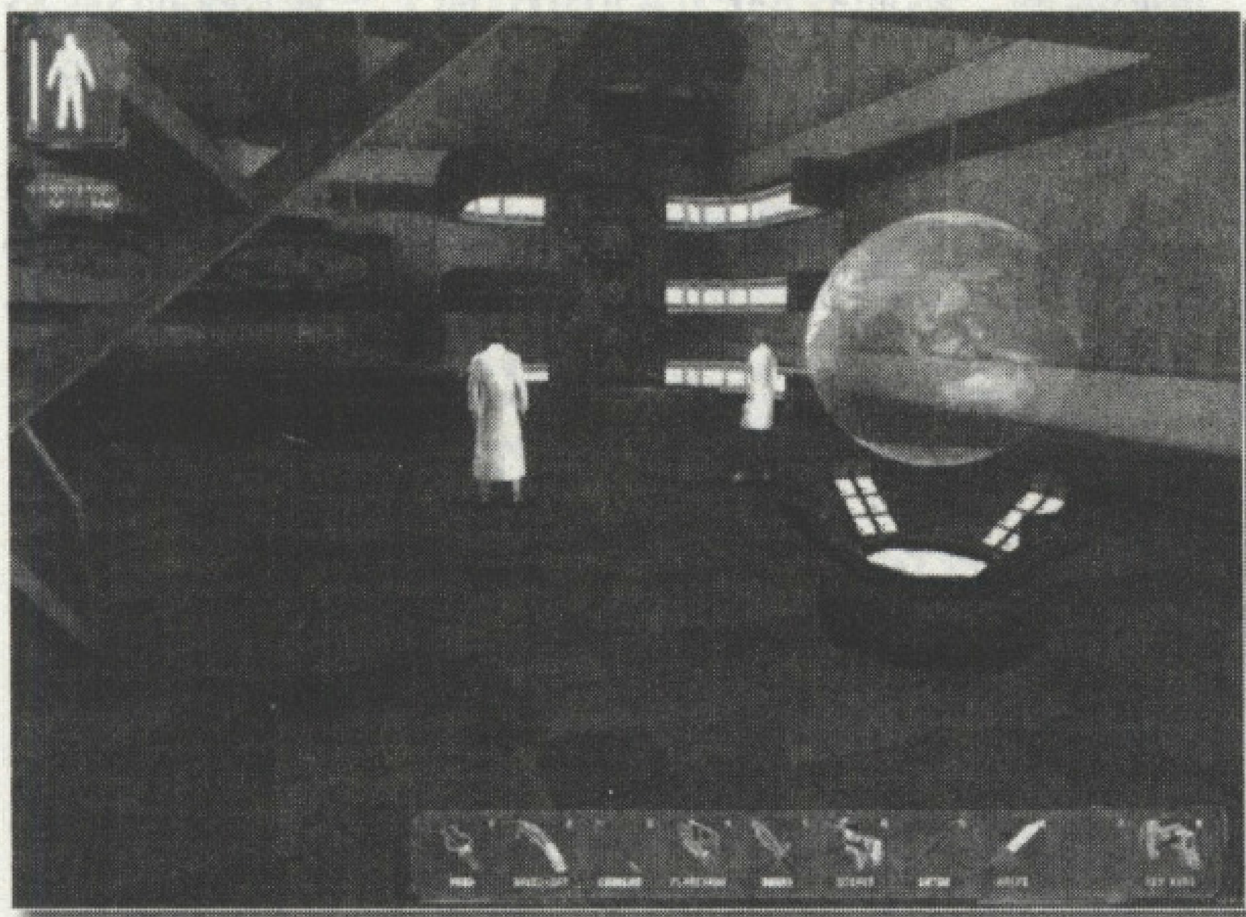
2052年，世界陷入极端的无政府状态之中（好像离现在不远了），犯罪势力渗透到社会的每个角落中，恐怖主义猖獗，毒品和环境污染都在无情地吞噬着我们的这个星球。美国由原本的泱泱大国沦为一个分裂的地区，纽约市被传染病笼罩着，西部地区则被太平洋淹没，经济上的不稳定造成了贫富差距的越发悬殊，无家可归的人们寄宿在摇摇欲坠的公共建筑物中，失去父母的小孩与街头巷尾的流氓们整日混在一起，变成了小偷、黑社会分子。警察不足以保护人民、维持法律，他们全副武装、荷枪实弹，烧杀抢掠，更像是侵略者。一场可怕的瘟疫突然席卷全球，恐怖分子千方百计阻止特效药的广泛使用，一个神秘的黑暗组织企图借此控制全世界。令人担忧的是，没有人知道这个阴谋的存在，除了你J.C.Denton——“联合国反恐怖组织”的新任密探，你独自一人到世界各处去调查，了解阴谋的具体内容，找到犯罪组织总部的确切位置。虽然又是老套的孤胆英雄模式，不过未知世界的神秘使人感到好奇。你的主要任务就是在世界失去控制前，揭露阴谋并瓦解其罪恶行动。但是事情没有这么简单，情节会有意外的转折，Denton原来只是个化名而已！玩家们一开始或许都会对由自己扮演的Denton的身分信以为真，而这正是整个游戏最大的卖点，随着情节发展会逐渐揭示Denton的真实身分以及隐藏在整个事件幕后的阴谋……这样的逻辑构思，仿佛就是阿诺德·施瓦辛格主演的《宇宙威龙》的翻版。



《杀出重围》包含了第一人称射击游戏、角色扮演游戏、冒险游戏3种游戏元素，集中了各方面的特点，模糊了传统游戏类型之间的界限，一些人认为它是一个角色扮演游戏，另一些人说它是动作类游戏，还有一些人认为是冒险游戏。游戏的自由度是非常高的，因为它不是基于某一种特定的规则来制作的，所以玩家不必受许多限制。可以这么比喻，《杀出重围》的制作者是玩家本人，你将决定何时何地发生什么事件，如何解决问题。这样的结果就使《杀出重围》玩起来与其它任何一类游戏都不同，取长补短、集百家之长。对于偏爱快节奏动作游戏的玩家来说，这是第一人称射击游戏；对于那些喜欢塑造人物个性

并进行互动交流的玩家来说，《杀出重围》是角色扮演游戏；对于那些喜欢不断完成任务的玩家来说，《杀出重围》则是一部冒险游戏。

进入游戏，第一个场景是一个过道，明亮的灯光把光滑的地面照得像镜子一样，地上的花盆都能看见倒影。这个阶段只是一个训练过程，目的是让你学习掌握各种捡取道具、开门、蹲着行走、开密码锁、搬箱子登高等等动作技巧，虽然没有出现任何的敌人，



但是孤身一人进入那一重又一重门也感到有些毛骨悚然。玻璃幕墙后面还有一些面无表情的人注视着你，更增添了阴森诡异的气氛。一旦真正进入游戏剧情，你就能感受到开发小组营造的未来世界末日般的灰暗氛围，所有场景都会透出西方世界常见的颓废、厌世。其实从《大刀》中就能发现Ion Storm喜欢将自己对现实世界的看法融入到游戏风格中去：混乱、黑暗、奢靡、暴力、颓废，因此他们的游戏色调总是偏暗，游戏设置中总是有“Gamma”值的调节选项。

游戏引擎是Unreal的改良版，画面精美细腻，分辨率最高可达1600×1200。在游戏中，玩家可以前往纽约、巴黎、香港等许多大城市，与真实的城市场景极其相似，即使是一个极小的地方如办公室、公寓住宅、庭院、图书馆、军事基地、下水道，环境布置也相当真实。《杀出重围》使用了第一人称视角，因此比一般的角色扮演游戏视野开阔。游戏中的任何物体都是可以射击的，包括室内的家具、饰物，以及天上的飞鸟、地上的走兽，绝对可以满足玩家的破坏欲望。真实损伤系统可以模仿人体中弹后的情形，你打中的人的手臂，就无法继续握枪；如果你打中的是他的腿，就会倒在地上无法动弹，系统甚至还会判断子弹射来的角度和力度，可能减轻受伤程度，让中弹的敌人瘸着腿逃离。

游戏中的人工智能非常高超，敌人知道自己的弹药何时会用完，一旦坚持不住就会逃跑或躲藏。敌人不但可以通过玩家的行动和声响来发现你，而且会想办法逃跑去求援或者去按响附近的警铃。当双方交火时，无辜的人们会自动避开，而敌人不会，这也是玩家区分敌人的一种方法。游戏中的角色是交互感应的，每个NPC都有独立的人格，开发小组制作了超过100个人物，每个人物都会表示出自己对世界的看法。人物造型十分精巧，有大量的动作细节描绘，NPC的语言与唇形同步，并且还加入了眨眼和喘气的细节。《杀出重围》中的对话几乎是Eidos公司出品的其它任何一部游戏的3倍，超过1万多行，将会以传统的文本格式显示，Denton对每个游戏关卡的反应都不同。像许多欧美角色扮演游戏一样，对话会有多重的选择，玩家做出不同的抉择会直接影响到故事的结局。根据你的不同回答，NPC对你提出的问题也将不同，根据你的不同决定，任务的完成结果也不同。

《杀出重围》更像是一个动作游戏，玩家将会得到一座现代化的武器军械库，有手枪、散弹猎枪、步枪和机关枪，另外还有一些轻型的格斗武器以及重型武器。但游戏又不是纯动作游戏，在游戏中战斗所占的成分并不多。与其同敌人正面作战，不如悄悄走过去，不要惊动他们。如果你杀死所遇到的每一个人，很快就会弹尽粮绝的，不过可以从死了的敌人身上搜出更多的子弹。如果你选择避开敌人的话，你也不会损失什么，因为你的子弹不会减少。不会因为避免作



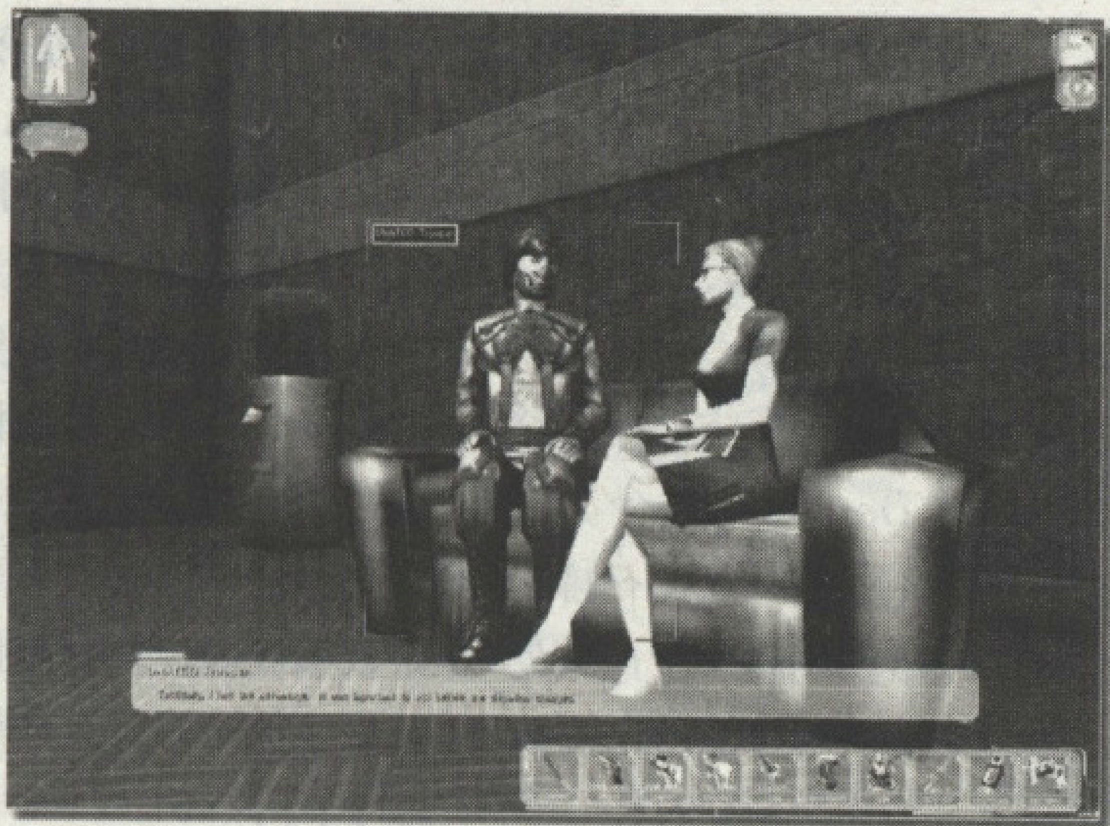
战而损失经验点数，因为在《杀出重围》中，不仅杀死敌人能够得到经验点数，完成任务也一样能够获得。

游戏中的技能系统也是让这个游戏被定义为“角色扮演游戏”的重大特征，就像《暗黑破坏神》，玩家大约可以选择10种不同的技能，比如：电脑、电子学、环境训练、开锁、医疗、游泳、精通各种武器等等，随着剧情的发展会逐渐掌握并学会使用。在游戏





中通过战斗和完成任务来增长经验点数，经验点数可以提升技能水平，但似乎并不能升级。由于经验点数的取得比较少和缓慢，因此应该注重某几项技能加以重点发展，否则你只会变成一个样样都会却无一精通的平庸之辈。你会发现熟练掌握电脑和开锁技能，显



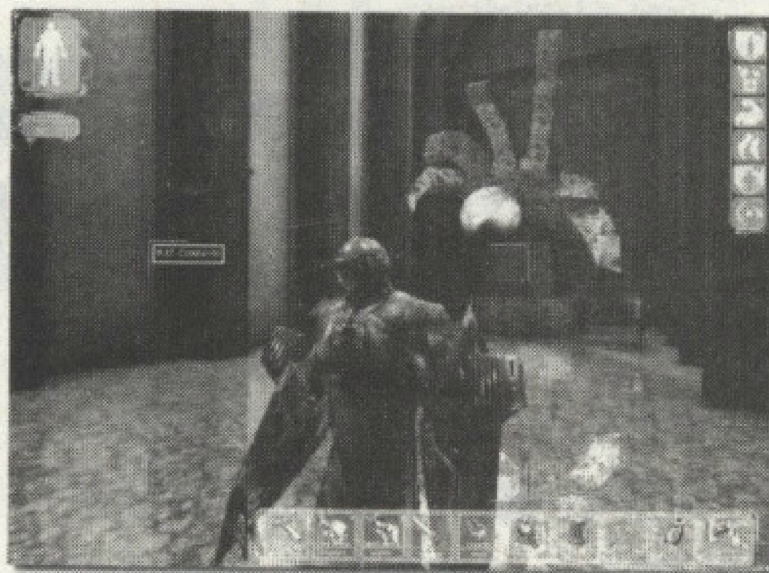
然比游泳和环境训练有用得多。我的主要技能是精通电脑黑客技术和掌握一点开锁、医疗技术，因此我敢于接近并且解除报警系统，但不得不远离敌人的岗哨。不过当我回过头来重新开始游戏，发现原来其他技能也各有各的妙处，比如我精通了游泳技能之后，能够从一些水下通道进入目标建筑，而这在我作为电脑黑客的时候是办不到的。

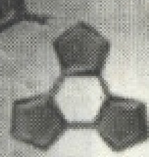
《杀出重围》的技能系统决定了游戏自由度很高，玩家可以设定角色的属性，从毛发到长相，包括技能都让你来自行选择，决定自己选择扮演游戏中的哪种人物，其实也就是比较人物之间的区别方式。游戏中的道具品种繁多，不过它们不会平白无故地扔得到处都是，要靠你仔细搜索才能得到。武器的种类也不少，一部分可以进行黑市交易，有的可以偷到，有的可以调查死者的尸体找到，有点像《匪首——罪恶的一生》。频繁更换的武器和道具让你每一次玩《杀出重围》，感受都会有所不同。

游戏中良好的游戏性也是建立在高度的自由度基础上的，你可以选择飞速奔跑通过敌人面前，或者是小心翼翼地从他们身后绕过，也可以自己举起一些重物，或者故意打草惊蛇引起一场混战。这一切全凭你的个人喜好或是当时的心情，但是毫无疑问，将会影响到游戏的进程，发展出多样化的游戏方式和游戏结果。最终你会发现这似乎成了一个无法猜透的游戏，因为它总是在变化，每次游戏都迥然不同。以往总是在“角色扮演游戏”的宣传中看到类似的特点介绍，但是没有一个所谓的多线程RPG能真正达到这种程度，为什么在《杀出重围》中能更好地体现这点呢？其实不难理解，“第一人称动作游戏”本身就具备了开放的环境和不固定的行动路线，因此能在任何不确定的地点遇到NPC，发生互动。《杀出重围》正是将“第一人称动作游戏”的这种特性结合在了“角色扮演游戏”中，制造出一种奇特的游戏效果。

游戏要求的基本配置是：PⅡ300MHz、64MB RAM，甚至没有提到一块3D加速卡，可是谁都明白那是必需的。然而我的PⅡ450MHz加上一块voodoo3居然还不能流畅地运行，我不得不去掉了一些细节描写才能保证不丢帧，难道非得要我换成PⅢ600MHz和voodoo5才行吗？虽说3D游戏对机器要求是高一些，但是真正高水平的大作应该能最大限度地发挥机器的潜力，而不是苛求高性能、高配置。这方面“暴雪公司”做得比较好，其中既有制作水平的问题，也有制作态度的问题，而国内游戏公司就差得太远了。

《杀出重围》是一个介于《彩虹六号》、《网络奇兵》和《神偷——黑暗计划》之间的游戏，但是它被设定在一个不算很遥远的未来，环境、建筑、人类、武器都是我们熟悉的模样。游戏中的武器比《雷神之锤Ⅱ》中更真实、致命，蹑手蹑脚、不惊动敌人是你必须学会的，否则你会死得很难看的。在这个游戏中最大的乐趣就是你想怎么玩就能怎么玩，可以将自己的性格融入游戏风格中去。技能系统和经验值的引入，使得游戏更靠近“角色扮演游戏”，这一切对于一个概念模糊的游戏类型来说总是没错的。





## 总评 87

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | Ion Storm | 类型 | 第一人称动作 |
| 发行 | EIDOS | 语言 | 英文 |
| 载体 | CD×1 | 环境 | Win95/98 |

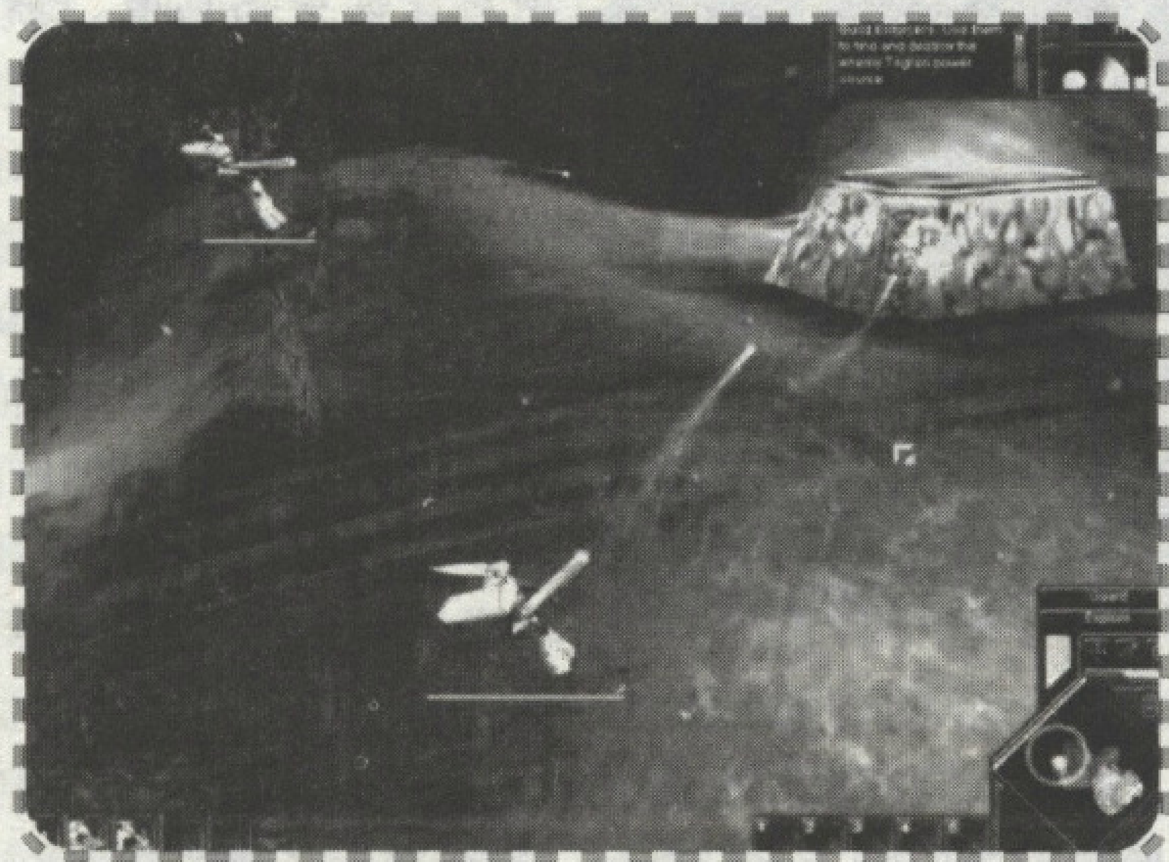
画面
音响
操作
剧情
娱乐



《黑暗王朝》（Dark Reign）是Activision公司1998年开发的一款即时战略游戏，是《命令与征服》（Command & Conquer）模式的仿制品。但是，该游戏中一些比较新颖的创意却被开发小组所设计的糟糕透顶的界面和操作性淹没了，成了当时那股即时战略游戏狂潮中的又一个失败的作品。这在很大程度上是由于该游戏的开发小组试图加入太多的新元素，结果弄巧成拙，造成游戏进程混乱不堪。如今，Activision公司准备东山再起，力图靠一个全新概念的3D即时战略游戏重生，仰仗的就是《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign Ⅱ）。经过了《黑暗王朝》的惨痛教训，他们终于明白无论多么出色的创意也要依赖精湛的技术才能够获得成功。




《黑暗王朝Ⅱ》实际上是《黑暗王朝》的前传，故事发生在《黑暗王朝》的许多年前。在《黑暗王朝Ⅱ》中，黑暗帝国和自由卫士还没有出现，战争中的双方是这两个敌对集团的祖先。在遥远的2506年，地球上的能源几乎被开采殆尽，人口过剩、污染严重，尤其是臭氧层遭到了毁灭性破坏，人类的生存面临着巨大考验。一部分有钱人作为社会的“精英分子”建造了“圆顶城市”并生活其中，那里有极其舒适的生态环境。而大多数无依无靠的人只能暴露在强烈的紫外线和有毒的空气中，饱受痛苦和伤害，致使社会矛盾日益激化。地球秩序由



世界警察组织来管理，这是一个政府托管的维和组织，简称“JDA”，由“精英分子”管理，用来保护这个特权阶层居住的“圆顶城市”。JDA的敌人是好战的“蔓延军团”，他们使用非传统的科学技术和武器系统与JDA展开激烈的战斗。战斗在地面、海上、空中全面展开，共有20个极具挑战性的任务。

在《黑暗王朝Ⅱ》中玩家将有两个派别可供选择——JDA组织和蔓延军团，双方各有许多不同的作战单位。例如JDA组织有守卫者、工兵、怒吼坦克、打击者、黑星以及空中打击等等，其中威力最大的是空中打击，它可以大规模地杀伤敌人。如果加上核弹，可以消灭固定范围内所有的单位和建筑。而蔓延军团则拥有魔鬼、狙击手、背叛者、秃鹰、停滞战车以及符咒等，其中符咒是蔓延军团的单位力量，它们拥有特殊力量，威力惊人。比如一种叫愤怒的符咒可提高部队的移动速度和攻击能力，给敌人以沉重打击。

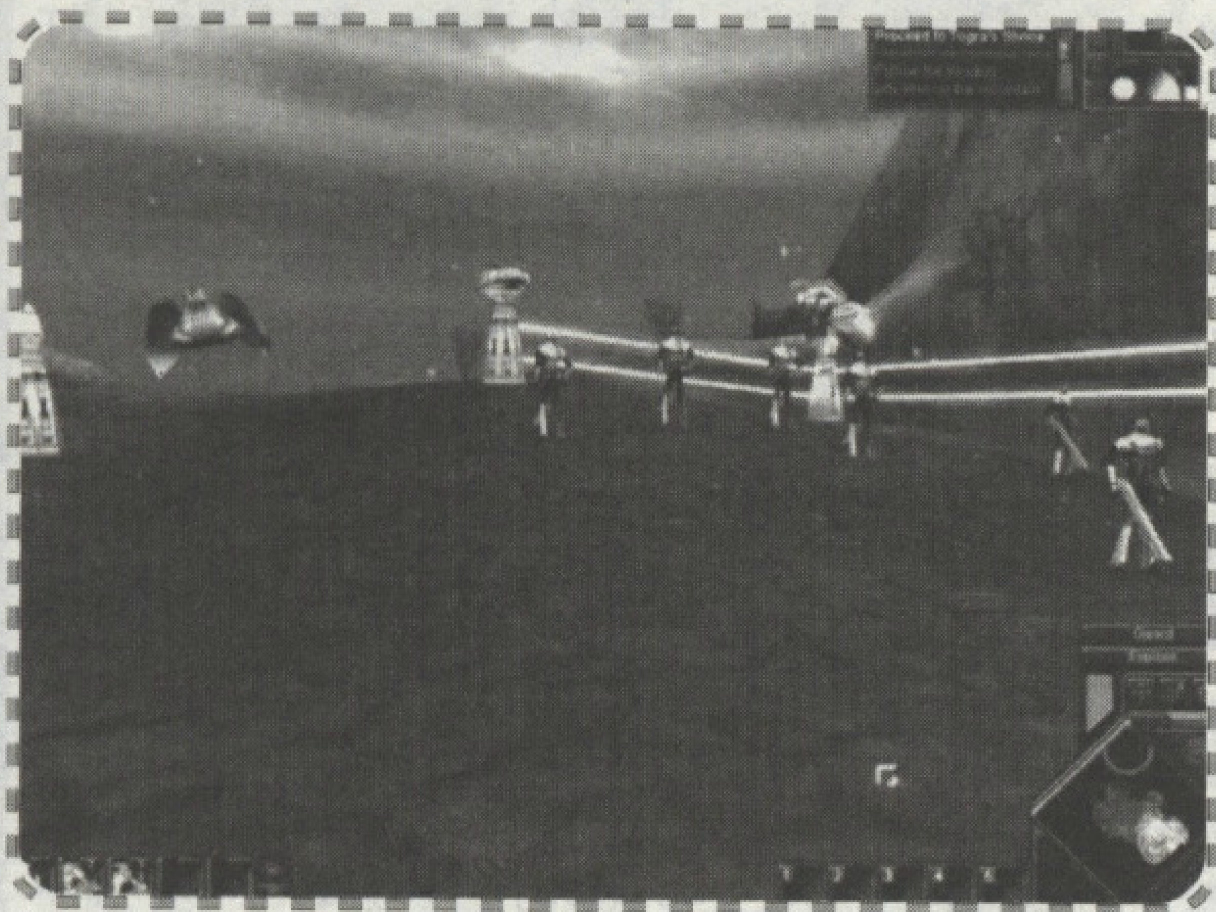
在游戏中由于造兵人数有限制，你不能再肆无忌惮地使用人海战术。步兵不再是那么弱小可欺，丝毫也不逊色于那些巨大的机械化部队，因为他们装备了强大的火力，有些部队还有魔法能力。例如有一种部队叫做Voodoun，是一种类似女妖的角色，它们可以医治战士，令敌人眼睛失明，最厉害的一招是收集死亡敌人的灵魂，然后召唤出巨大的萨曼德男爵，它可以踏平前进道路上的一切障碍。因此，合理地搭配作战单位将会成为胜利的关键。

在《黑暗王朝Ⅱ》中，开发小组将游戏界面进行了很好的处理，使得玩家能非常容易地建造、升级基地设施，积聚能量。这次的游戏界面相当传统，各种建筑物的功能一目了然，所有能够建造的设施都能醒目地显示出来。建筑物的状态则采用了目前流行的按钮控制方法，包括能源管理和自动销毁，后者当建筑面积紧张的时候可以由选择放弃一部分建筑物，以便建造必须的重要设施。建筑物的建造靠一种机器人来进行，类似《帝国时代Ⅱ》里农民的设计，但是它们不具有攻击能力。

当传统即时战略游戏还依赖于2D引擎、大地图、人海战术的时候，《黑暗王朝Ⅱ》的全3D引擎提供了高水平的地图拼合技术、视野限制和高品质的画面效果。3D引擎允许玩家在游戏中选择传统即时战略游戏的俯视视角、从地面平视视角，以及介于两种视角之间的任意一种角度的视角。游戏还允许镜头缩放并顺时针或逆时针转动视角，不过很可惜，每次只能转动

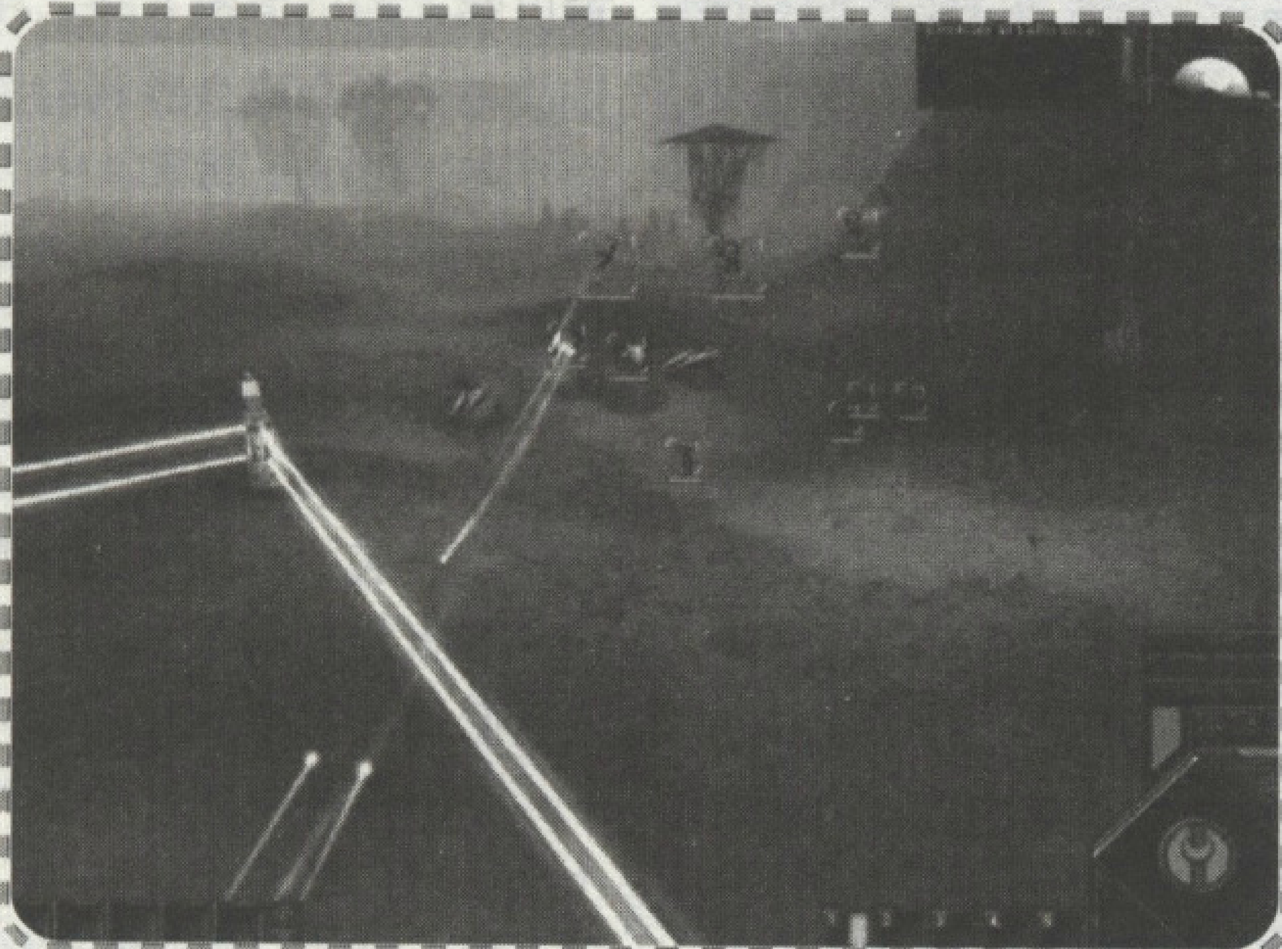
90° 角，无法真正实现360° 自由转动，这在某些时候很不方便。

游戏还使用了Intel公司的MRM技术，可以最高限度地发挥你电脑的处理性能（优秀的游戏并非一味地追求高性能的机器配置，我玩Diablo和星际争霸就是



在一台486电脑上）。MRM技术是一种能让开发人员根据玩家离游戏对象的距离来按比例显示多边形及发色数的工具，距离越近，多边形使用越多，物体画质越佳；距离越远，多边形使用越少，以保证游戏的流畅运行。在《黑暗王朝Ⅱ》中，一般士兵身上的多边形数量超过了1200个。因为采用了MRM技术，所以对远处的士兵和战车适当地减少多边形数量，大大减轻了系统的负担，而又不影响画面质量。

游戏中的动态影像任务指示是前所未有的，在一关里面，每完成一个步骤都会有一段精彩的3D动画介绍发生的情况，然后再给出下一步行动的指令。这些动画简报完美地结合在游戏之中，一点都不显得突兀，起到了承上启下的作用。



《黑暗王朝Ⅱ》的3D战场展示了完全不同以往的战略构思，包括有昼夜区别的任务、城市中的巷战、变幻无穷的各种天气。原先那些单调重复的2D地形不见了，取代它的是一个充满了高低起伏、圆滑凹凸的全3D地形。玩家可以完全自由地观察他的部队在战场上的一举一动。令我印象最深刻的是游戏中的3D地形，山脉、建筑物与战斗单位的比例很恰当，并且运用了“真实视线系统”，战斗单位可以在障碍物后面隐蔽起来，增添了不可知的游戏乐趣。反观近期其他一些同类游戏，尽管也都采用了3D地形，可是由于3D模型比例失调，以至于战车和山丘差不多大，一目了然，根本藏不住。无法看到障碍物背后的敌人并非是玩家的劣势，因为高超的人工智能不会作弊，电脑对手同样会受此影响，你可以利用这一点将己方部队隐蔽好，选准时机同时发动进攻。地势上的高低提供了进攻和防守上的无穷变化，在制高点上进行防御，绝对能使进攻方寸步难行，占领了有利地形，当真会有一夫当关、万夫莫开的感觉。

战场控制系统让你更容易管理你的部队，并且监看敌人的一举一动。游戏的分组管理界面包括特殊小队组队和部队布局，允许从地图上任意地方点取单元部队进行控制。建筑物管理特色允许你在地图上任意地点建造设施，这是一个明显的优点，如果你探明了一处资源，就能在周围建造防卫墙以摧毁接近的敌方采矿车。同样的，你还可以悄悄接近敌人的基地，在那里建造一个前哨站监视敌人的一举一动，直到你拥有了压倒性的火力优势将敌人一举歼灭。

游戏中的昼夜系统很实用，真正能够影响到作战，而不像有些游戏那样仅仅是一种华而不实的标榜而已，气候因素对作战同样很关键。另外，游戏的音乐和音效也做得很好，这部分往往是同类游戏容易忽视的，以为只要枪炮声激烈、火爆就足够了。《黑暗王朝Ⅱ》则根据不同环境、不同任务制定了不同风格的背景音乐，全部是高品质的CD音轨，绝对让你身临其境、感同身受。改进后优秀的多人游戏特色包括高速的英特网游戏模式、合作模式、团队模式、结盟模式、全3D地图编辑器，即时回放模式允许你从任何角度回顾方才结束的战斗，甚至可以放到网上提供交流欣赏。

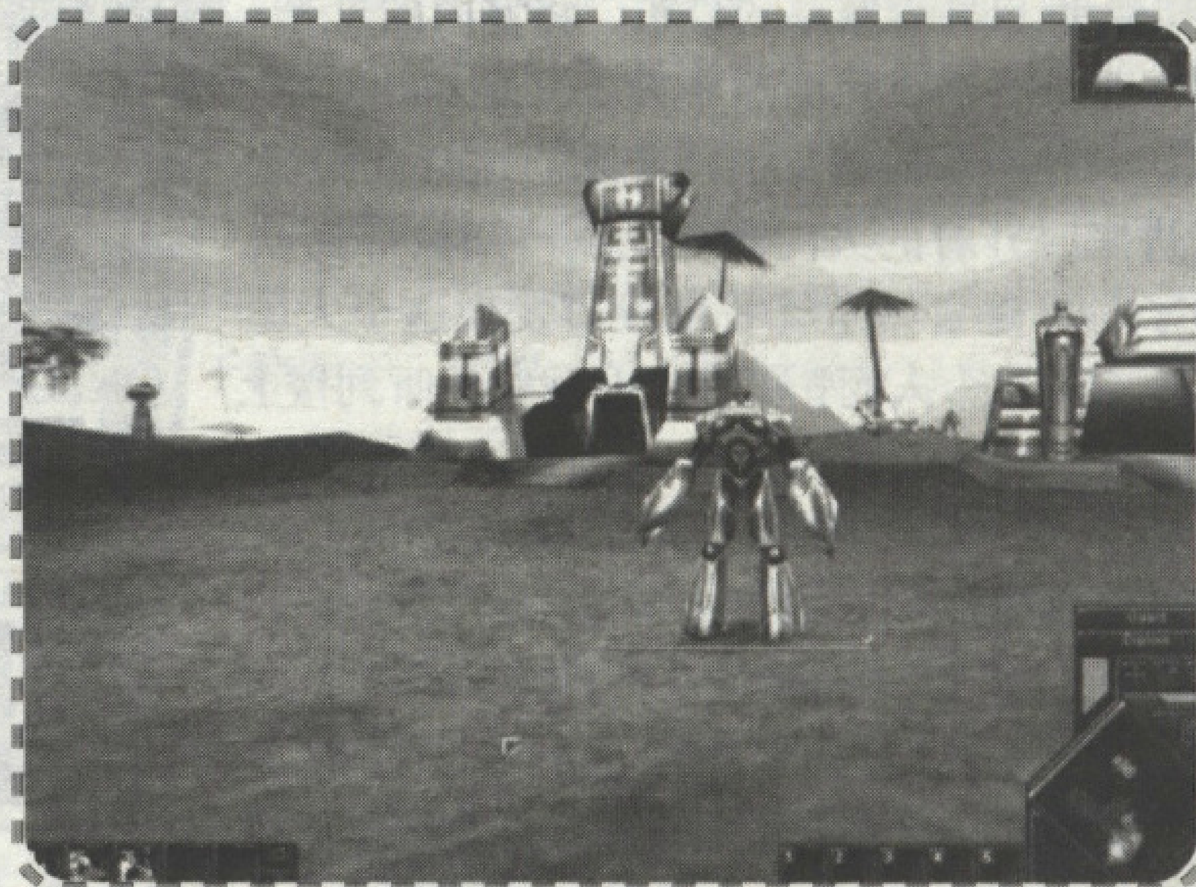
游戏人物的造型有些夸张，尤其是JDA士兵，有很厚重的金属感，身材瘦长，怎么看怎么像机器人。视角转换仅能以90° 的方向进行旋转，视角的远近由于在拉近视角时是完全无法进行操作的，所以只具有观赏性，这种设定以其自由度来说显然不合现今的潮

流。游戏中对于部队的攻击控制看来最好是让其自行决定，因为每次的选定都会使部队作出相应动作，攻击反而会停顿一下，往往由于这一刹那的停顿让敌人占了先机，置本方部队于不利。

寻路功能是即时战略游戏的老问题了，从《魔兽争霸Ⅱ》（WarcraftⅡ）就存在了，一大群作战单位挤成一堆像无头的苍蝇团团转，只因为其中某些想往东，而有些想往西，剩下那些则找不着北。很不幸，《黑暗王朝Ⅱ》中这样的问题依然没有得到解决，甚至是近期同类游戏中表现最差的。哪怕离得很近，仅仅因为我的部队在山上，而我要求他们到达山下的某个地点，我的这些“精锐”也只会傻乎乎地呆在原地不知所措，这与其人工智能在其他方面的优秀表现很不相称。更不能容忍的是游戏中的小地图，这本是为了让玩家更好地纵观全局、运筹帷幄，可惜做得实在太小、太暗了，而作战部队的标记却画得很大，我的地图上经常是一大片绿色的小方块渐渐覆盖了整个地图，什么都看不到了。由于《黑暗王朝Ⅱ》采用了大量的3D地形，所以要想在小地图上传送部队就惨了，你的部队会像遭到了龙卷风似的不知所踪。想知道他们去了哪里？我告诉你，八成是在哪个防御塔楼下面呆着呢。

以前有人曾预言：“即时战略游戏已经走到头了，越来越多的坦克、越来越多的工厂、越来越多的资源、越来越多的鼠标点击……总而言之，越来越多的《命令与征服》！”几年后的今天，预言竟然应验了，尤其是从《黑暗王朝Ⅱ》身上看到。建造基地、派出收集车、开采资源、探索地图、向敌人发起冲锋……当然开发者没做错什么，因为这就是即时战略游戏，可是我已经玩得太多了。反观“第一人称动作游戏”，刚开始的时候似乎就是无穷无尽的《毁灭战士》（DOOM）克隆，应该还记得《原力奴隶》（Powerslave）、《影武者》（Shadow Warrior）、《贪婪》（GREED）吧？但是现在的“第一人称动作游戏”越来越多地综合了“角色扮演游戏”的剧情风格，比如《杀出重围》（Deus Ex）、《神偷》（Thief）以及网络游戏《部落》（Tribes）等等，几乎是脱胎换骨，真正地开创了一片新天地。不可否认，一些即时战略游戏也开始注重注入新的游戏元素，如部队士气、弹药限制、真实的武器类型、经验值设计、领导能力、实时战术等，可是大多数游戏没有，而《黑暗王朝Ⅱ》就是其中之一，游戏中添加了许多视觉上的改良效果，但在游戏模式和内涵上实在没有多少进步。

《神话》（MYTH）开始有了一些变革，不再依靠疯狂的人海战术，只提供有限的一些战斗资源，运



用战术来取得胜利。《黑暗王朝Ⅱ》也试图加入这种风格，可问题是有些任务也似乎太难了点。比如有一个JDA的任务，要求引导一些巨人离开一个满是“神风攻击队”的洞穴，不能建造基地、不能生产任何新的部队或战车，甚至我都不知道第一步要把这些笨拙的家伙带到什么地方去。为什么即时战略游戏中老是有类似“要么这么干，否则就去死”的“智力型”任务？

《黑暗王朝Ⅱ》只是一个公式化的即时战略游戏，运用了许多先进的技术和全新的3D引擎，有着华丽的画面和出色的声光效果，加入了一些创新的元素。但是归根结底开发者还是没能找出一条创新之路，依然墨守成规，把那么多的技术力量投入到如此平庸的设计中去，就仿佛id Software回过头来制作《毁灭战士Ⅲ》（DoomⅢ）一样。

**总评 89**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | Activision | 类型 | 即时战略 |
| 发行 | Activision | 语言 | 英文 |
| 载体 | CD×1 | 环境 | Win95/98 |

画面
音响
操作
剧情
娱乐







# 揭开恐惧的面纱

# 恶灵

北京 八神经

我从楼上走下来，站在空无一人的大厅里，我的好朋友罗杰说有事叫我去他家一趟。可是当我来到他家后却发现楼上楼下一个人也没有，楼上的房间也紧紧关闭着。大厅里挂着厚厚的幕布，将室内的灯光弄得十分昏暗，然而这个大厅又是如此的空旷，一种阴森的感觉悄然袭来。这时我发现我进来时开着的大门现在竟然不知被谁反锁上了，可是自始至终我都没有发现这个大屋子里有第二个人啊！就在这时我突然听到楼上传来了一阵钢琴声，怪事，我刚刚才仔细拉过了每一扇门，明明没有人嘛！我来到楼上，推开钢琴教室的门，里面的确是一个人也没有，这时我听到了钢琴周围传来了滴水的声音，仔细一看，从钢琴的缝隙里居然正在往地下滴血！钢琴里一定有什么东西，我鼓足勇气揭开钢琴的盖子，天哪！小小的钢琴里面居然有一个死人！那是一个年轻女人的尸体，她临死前的表情极其恐怖，有一只手也不见了。惊魂稍安，我立刻决定去报警，拿起旁边桌上的电话，可是还没有拨号里面却传来了声音："小心一点吧，白痴……"

以上的这一段令人毛骨悚然的情节来自于《恶灵》的开始部分，这是一款由韩国的名叫miraspace的游戏公司制作的第一人称冒险解谜游戏，已经由上海依星电脑公司推出中文版。说到韩国游戏业的异军突起早已经不是什么新闻，自前一阵子的《幻想西游记》、《圣灵骑士》、《西风狂诗曲Ⅱ》等优秀的游戏中就已领略到他们的实力（今年E3大展中的韩国厂商也不少啊）。从这些游戏中可以看出韩国人制作游戏的高超理解力和一丝不苟的态度，毫不夸张地说，韩国的游戏制作业正以飞快的步伐追赶着日本。在我看来韩国人并不盲目追求更高的3D技术，他们很懂得在游戏性和美工上下功夫，比如《圣灵骑士》和《西风狂诗曲Ⅱ》的游戏背景和人物形象都让人过目难忘，其唯美的画风和良好的剧情安排毫不逊色于日本的同类作品，不由联想到国内有的游戏公司在技术还不成熟时就号称制作出了"中国的最终幻想"，结果难看的3D人物和多如牛毛的BUG让人大为失望。这种想一口就吃出个胖子的想法毫无疑问会导致失败，国内的游戏制作者们要多多反思，脚踏实地做出真正优秀的游戏来。

……咳，话题扯远了，让我们还是回到这款《恶灵》上来。很明显这款游戏的诞生是受到了去年以来以《午夜凶铃》为代表的日本灵异电影热潮的影响，它的宣传口号就是"韩国版的'贞子'。"事实上把这款《恶灵》称作是游戏版的《午夜凶铃》是一点不为过的，在游戏中你将扮演一位名叫史宾森的医生。在七年前史宾森为好友罗杰夫妇接生一对双胞胎婴儿，当时男婴杰比健康存活下来，而另一个女婴却意外胎死腹中，这使得这个未出世女婴的灵魂充满了怨恨，更不幸的是罗杰家的豪华大房子建在了一个中世纪小孩被剁肉而死（真残忍！）的墓地上，女婴的灵魂因此得到了无数小孩怨灵的力量，使她在七年后变成了一个十分强大的恶灵。这之后她开始了恐怖的复仇行动，罗杰家的人一一离奇地死去，恶灵只要在月圆之夜侵占了罗杰妻子安妮的身体，她就将会变得无法战胜，就在这个夜晚史宾森——也就是玩家你来到了罗杰家郊外的大房子里，一场令你恐怖得窒息的冒险展开了……

游戏中的2D画面非常精美，当你一推开罗杰家的大门，你就会看见一个干净得一尘不染的宽阔大厅，光洁的地板几乎可以倒印出人的影子来，楼上楼下不知道有多少个房间。由于屋内光线昏暗，更加上除了主角外一个人都没有，一种诡异的气氛顿时将玩家笼罩住，这种让人喘不过气来的压抑感觉将会陪伴着玩家直到游戏结束的最后一刻。游戏的背景音乐——或许说是音效更合适一点，绝对可以用在任何一部恐怖灵异电影上，光是听见那些若有若无的阴森鬼叫就让人全身起了鸡皮疙瘩，如果是晚上一个人玩的话，在游戏开始的第一秒就可以让玩家不知不觉地陷入到这个恐怖的世界中。

游戏中的操作并不复杂，你并不需要拿起武器来和

恶灵打斗，你要做的就是在罗杰家的大房子里四处转悠寻找线索，比如寻找钥匙开门，开箱子。一切的操作全部都用鼠标进行，比如说你要拿出一把钥匙开门，就只需要从下方的道具箱里选出钥匙来，鼠标就会变成钥匙的形状，一切操作都十分简单。值得一提的是在游戏中你对某个看似很重要的物品调查时一定要有耐心，许多时候制作者们都玩弄了小小的花样，例如你在调查大厅楼梯右边的座钟时连按几次鼠标都没有发现什么，如果这时你转身就走的话将会错过重要的道具，所以一定要多调查几次直到屏幕上真的没有新台词为止。

游戏中的谜题比起《神秘岛》来算是小儿科了，玩家只要稍动脑筋就可以解决。当然，这并不意味着在游戏中不会出现你中途死掉的情况，还是有几次对你快速反应能力的考验，比如你要躲过迎面飞来的斧头或是火球，或者是在一分钟内将密闭的桑拿浴室内的温度降低，否则你将有被蒸熟的危险！这避免了游戏的过程太过于单调无趣。在这几次考验中除了需要快速的反应之外还需要有一个灵活的鼠标。

玩过《神秘岛》的朋友都知道，在游戏中角色和场景的运动其实是一幅一幅手绘图画的切换，和《古幕丽影》这一类即时演算的3D图像是不一样的，不过我意外发现这种游戏类型用在恐怖冒险类游戏上竟然是如此的合适——因为在行动中你将难以猜到下一个画面是什么！各位《生化危机》迷们应该有这种体会，在转角或进入新场景之前的一秒钟心情是非常紧张的，因为你不知道有什么僵尸或者怪兽会突然出现在你眼前，而在《恶灵》中这种感觉会从头到尾伴随着你。举个例子说，也许半秒钟之前你正在凝视着一块地毯上的血迹，而半秒钟后的下一个画面就是一个恐怖的人头突然出现在屏幕的正中！老实说笔者在玩到这里时吓得差点从椅子后面栽下去。

我敢打赌《恶灵》制作小组的成员中有很多是不折不扣的恐怖电影迷，在这款游戏中他们几乎将许多恐怖电影中的经典手法都用到了，比如你在看一面镜子时突然发现镜子里你的身后慢慢出现了人影！又或者是进入浴室后发现浴缸里的清水全部变成了血！这都是一些令人毛骨悚然的情节，在看电影时我们毕竟只是关注着荧幕，但在游戏中却要我们亲身去体验，这比看电影要令人恐怖得多，以至于游戏中许多时候我的手放在鼠标上都几乎不敢按下去！

在剧情发展中你会发现罗杰家的大宅子里有许多人惨遭恶灵杀害，这里有些画面绝对是少儿不宜的，象罗杰的管家被恶灵杀死在洗手间里，一根长长的铁管子从他的嘴里穿进去，把他钉在了墙上，鲜血溅得到处都是……真是令人触目惊心，不敢多看。不过从这也可以看出制作小组对如何制造恐怖气氛的确是很有一套。

在整个游戏里有着许多的串场3D动画，这些动画用来表现一些重要的过渡情节，不过由于动画和游戏画面的整体风格不太合拍，导致了玩家紧张的感觉突然被放松。比如当我们进入一个浴室，突然发现一幕厚厚的布帘后面流出了鲜血！于是我鼓起勇气掀开了那道布帘……这时屏幕突然一黑，变成了宽荧幕播放解析度大为降低的过场动画！这使得心情一下子就放松下来了。不过我倒并不认为这是游戏中的败笔，毕竟游戏整体来说是过于惊栗了，需要在恰当的时候让玩家稍微放松，过场动画正好做到了这一点，又起到了承接的作用。

虽然同为很出色的恐怖冒险游戏，但是《恶灵》肯定得不到《生化危机》那样高的评价，其原因是多方面的，但在我看来就让人感到恐怖的程度而言，《恶灵》绝对在《生化危机》之上。其实这是两种不同类型的恐怖游戏，《生化危机》比较象是斯皮尔博格早期的经典恐怖电影《丧尸出笼》，是真正的大投入制作，它的卖点是非常逼真的视觉冲击。而《恶灵》效仿的是日本最经典的恐怖电影《午夜凶铃》，它以一步一步的悬念设置烘托出非常恐怖的气氛来，然后再由这种气氛给与人某种心理暗示，让玩家对下一个将要来临的危机充满了紧张和恐惧，然后玩家在一步步揭开游戏中的谜的同时心理承受能力将要得到真正的考验，简单一点说就是除了游戏在吓你之外它还要让你自己吓自己。

如果你自认为胆子非常大的话，我强烈建议你在深夜一个人关上灯、戴上耳机玩这个游戏，毕竟这种感觉并不是经常能够“享受”到的（如果有条件的话最好拉上一个MM一起玩，这时候你一定要表现出足够的英雄气概哦！^_^）。同时我也要对miraspace表达我的敬意，他们的这款《恶灵》证明了不追求最流行的游戏类型，不追求最高的游戏3D技术也能做出让人难忘的游戏来，这一点值得我们的游戏制作者们好好借鉴！

**总评 82**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | miraspace | 类型 | 第一人称冒险解谜 |
| 发行 | 上海依星 | 语言 | 英文 |
| 载体 | CD×1 | 环境 | Win95/98 |

画面
音响
操作
剧情
娱乐

# 移民计划2

北京 释天

"时光如水，岁月如歌"，时间一转眼就跨入了21世纪。上个世纪的很多记忆还清晰地在脑海中不断浮现的时候，而新世纪的资讯已经开始向我发动新的冲击了，让我切实感到时间的流逝以及社会的进步。我之所以发出如此感慨，是因为半个月前见到了我自从有电脑以来玩过的最好的游戏——《移民计划》的续集《移民计划Ⅱ》。

记得当年第一次看见《移民计划》时就立刻为它精美的画面所打动，而当进行游戏时则被其独特的游戏方式、极高的可玩性深深吸引。我和周围的朋友都认为《移民计划》是当时世界上最好的游戏：集模拟建设、即时战略和策略经营于一身，不仅结合得异常完美，而且即使单独取出任何一部分都足以堪当当时类似游戏的巅峰——超《模拟城市》，盖《沙丘Ⅱ》（这绝对是我们当时真实的想法）；画面精美；BUG难觅……我们为国产游戏能出如此精品而感到欢欣雀跃，对国产游戏充满了希望。后来因为光谱公司与国外代理商谈判破裂导致《移民计划》最终没能走上世界，我们也曾为其扼腕。由于对一代的美好印象以及一代过于简短的关卡（一晚上就能通关，让人意犹未尽），因此我们非常希望光谱公司能早日出品续集。经过漫长的等待《移民计划Ⅱ》终于出现，带着热切的期望我开始了《移民计划Ⅱ》。

游戏的故事背景并无任何新意，依然是所谓的"探索神秘奥妙的无尽宇宙，建设美丽的外星殖民都市"。在星元304年，人类开发休曼星系的计划因措施不当而破产，使得地球上长期对立的两大政治集团——罗威而帝国和洲际联邦双双瓦解，被太阳系几个殖民星球共同组织的"太阳系联合政府"取而代之。"太阳系联合政府"只是一个象征性的政权组织，其实拥有大量金钱、掌握先进科技的大企业才是真正的"主宰"。它们相互争斗，在力量趋于平衡之后共同瓜分了整个殖民世界的资源、市场及政权，控制了人民的生死。星元310年，冒险号远程太空船在距离地球五千二百万光年的宇宙中发现了一个富含"微光石"的且适合人类生存的星系——紫水晶星系。由于"微光石"可以提炼出"活晶"这种具有极大经济效益的物质，为此各大"无限制企业"在遥远的宇宙拉开了征战的序幕。而玩家将扮演一家"无限制企业"派驻紫水晶星系的殖民长，依据企业总裁的指令，在各主要星球上建立自己的殖民地。

《移民计划Ⅱ》在延续一代丰富内涵的基础上有了很大"改进"；但是让我感到不舒服的是并不是所有的"改进"都使得游戏向更加吸引人的方向发展，可以说得是优劣参半。

首先，游戏的类型发生了变化——即游戏中即时战略部分与策略部分的比重发生较大改变，模拟经营成分占了很大比重，玩家需要花费更多精力用于管理整个殖民地。游戏中更为强调建筑物、环境与新殖民三者之间的关联性，必须注意各个方面的均衡发展，只有在经济足够发达的基础上才能建立起强大的军事力量。而且由于玩家在游戏中所扮演的是一家"无限制企业"的代理人，如何运用有限资源开创无限商机，并且在外星球上建立一个美丽的殖民都市，才是游戏的最终目标，武力消灭竞争对手不过是其中一小部分内容而以。

《移民计划Ⅱ》与一代都非常注重对人口发展的要求（毕竟发展外太空成功与否的标志就是能否吸引

人们前来定居）；不同的是，在二代中人口的发展成为一切的根本，必须要有人才能让各行各业“转动”起来：电厂要人上班才能发电，工业区要有人才能制作商品，宇宙港有人才能让货物进出口，就连炮塔都要有人上班才能发炮……可以说，没有人就什么事都不能做了，空空的设施只能白白浪费了！只有用心建设出一座完善的外星都市，才能吸引到足够的人口，为公司带来更多的金钱。可是如何才能吸引更多的居民入住我们新建的城市呢？游戏中设定了居民“满意度”这项参数，它是由工资高低、房租价格、就业机会的多寡以及居住品质等共同决定的。工资、房租和就业机会都是“看得见，摸得着”的东西，居住品质其实说白了就是要有足够的住房供居民居住，而且工业区、宇航中心和矿场等干扰人们生活的建筑物不能离住宅区太近，可是离得太远也会造成居民不愿去就业。所以，在规划每一个住宅区时，应先考虑居民的上班地点会不会太远？房租要收多少钱？粗重的工作没人愿意做，是否该调高工资？……这些拟真的人性都是不可忽视的因素喔！一不注意这些“势利”的移民们可就要告别我们“稍有瑕疵”的都市（谁不希望钱多事少离家近呢），导致玩家立马陷入困顿！

在《移民计划Ⅱ》中去除了居民生活必需品的概念，玩家不用再进行氧气、食物等生活必需品的生产了，而且与之对应的是在游戏的设定中加入了一项后勤补给的观念——玩家活动的范围仅限于有电力的地区，也就是说只有在有电的区域才能进行建设及移动。电来源于发电厂，必须透过“传电塔”才能将电力传出去。每个传电塔传电的范围有限，所以玩家必须对传电塔进行研发，以提高传电效率。此外，必须保护传电塔不被破坏，如此才能扩张外星都市的领土或长驱直入打到别人家里去。其实传电塔的功能和地板相类似，但是却怎么也不能让人再享受到那种铺地板的乐趣了（真可惜）。游戏中的交易物品也不象一代中能么繁多（一代中可是连空气都可以卖的哦！），所以采集微光石以提炼活晶成为游戏初期刻不容缓的工作，否则有花费没盈利可是很快就会破产的。为此，玩家必须尽快新建矿场、工业区。要注意的是，在游戏中对货物的移动有运费的设定。运费有四种：由活晶收集场运至工业区；由工业区运至宇宙港；由工业区运至商业区；由商业区运至住宅区，距离越远运费越高。所以在进行建设时，要注意各区域的距离，如果太远了可是挣不着钱的哦！

《移民计划Ⅱ》中的城市建设种类比一代多了很多，高达23种，分为都市、民生、经济、国防、基础建设等5大类，其中部分设施随科技研发程度的不同还会出现改良型。随着游戏进行，玩家可以进行研发新建设或升级已有建设，建设方向将会决定玩家最终将以人口取胜、经济取胜或武力取胜。要进行研发工作，应先建设科技中心，然后是用科技选单来进行研发科技。一代中的军事情报中心被认为与科技中心有雷同之嫌，所以在二代中被取消了。不过，科技中心的功能被加强了，玩家可以同时进行三种科技的研究。研发的速度是由科技力所决定的，科技力是由在科技中心的开发人员数量决定的，所以科技研发必须要有雄厚的财力作后盾。

《移民计划Ⅱ》在战争方面比一代的进步并不明显，只是增添了一些车辆以及防御利器——吸电晶块和攻击法宝——导弹。但令人感兴趣的是游戏增加了外交选择，玩家自己可以决定与周边国家的关系。这项设定在单人游戏中的好处也许还不太明显，可是如果进入大家在一代中期盼已久的联网模式中可是好处“大大的”，当你陷入经济危机之时，盟友及时汇来一大笔“救命钱”可是雪中送炭啊！

我对《移民计划Ⅱ》的评价是，它比一代在不少方面有所进步，但是它也抹煞了不少一代中的“闪光点”；《移民计划》可以称得上是当时世界上最好的游戏，而时隔3年后推出的《移民计划Ⅱ》却难达到如此高度。确实《移民计划Ⅱ》还是有很高的可玩性，给玩家很多乐趣，但是在游戏大发展的今天光谱公司在技术上远远地落后了，《移民计划Ⅱ》给人的感觉还是一种DOS时代的游戏。目前，我依旧盼望游戏三代的到来，期望其会达到一代的高度，但由于二代的“前车之鉴”我并不抱太大希望。

**总评 85**

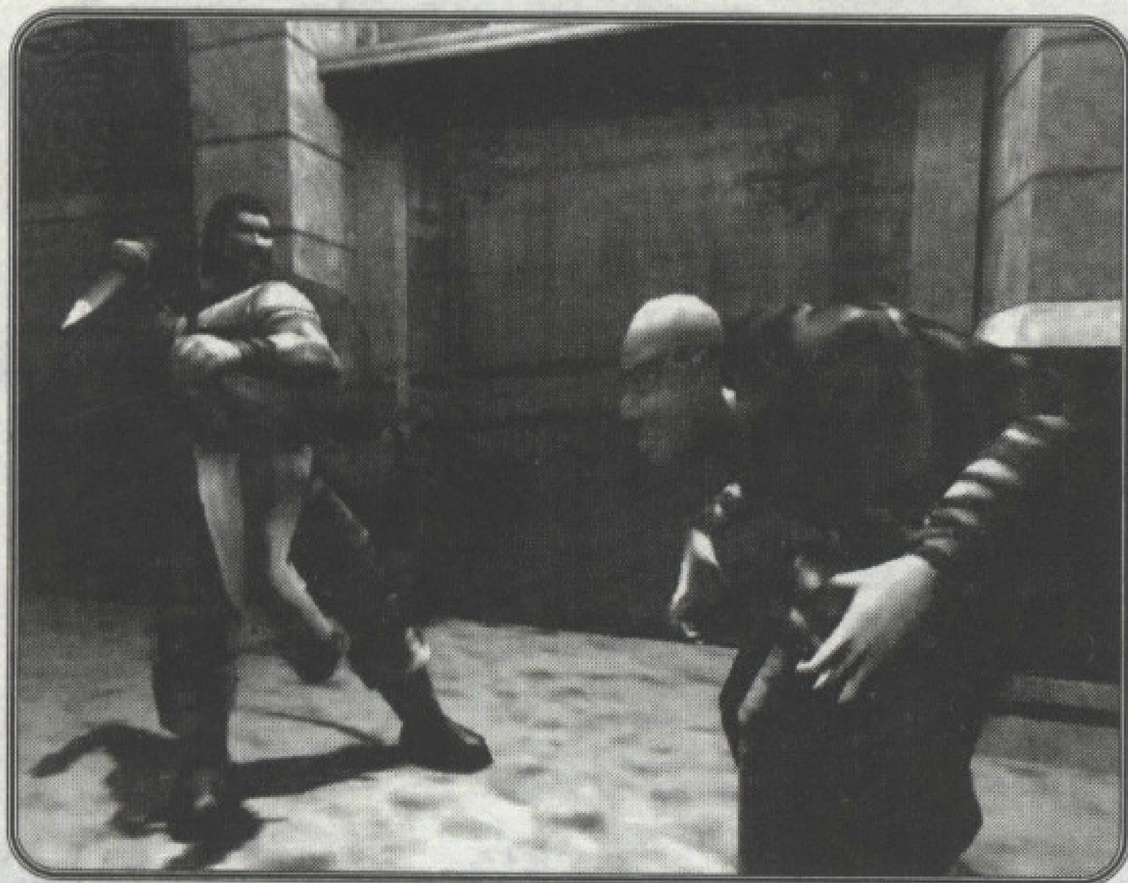
| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | 光谱公司 | 类型 | 策略 |
| 发行 | 光谱公司 | 语言 | 中文 |
| 载体 | CD×1 | 环境 | Win95/98 |

画面
音响
操作
剧情
娱乐

**编者的话** 这个游戏是从White Wolf的同名作品改编而来。游戏所表现的故事以及内涵是相当丰富的，情节的暗线是整个吸血鬼氏族、派系之间的斗争，实际上也就是反映了现实世界里那种争权夺利的政治斗争；而明线则是主角Christof（克里斯托弗）与修女Anezka之间的爱情，以及主角变成吸血鬼后，在人和吸血鬼两种性格下挣扎的故事。粗略估计了一下，如果不使用那些作弊手段，完完整整打完这个游戏大致需要50个小时。当然，有些朋友速度快些，能在20个小时内通关也不足为奇。笔者的意思是：仔细留意所有的对话，观看过场动画，完全了解故事内容并且击败形形色色的敌人需要相当长时间的，特别像我们这些对E文不太感冒的人，看起那些长篇的对话肯定会感到有点头疼，那么把整个故事内容都弄清楚估计就要花上好一段时间了。




**作者 sacred** 北京今年夏天是格外的热，想必大部分玩家都会多出很多时间来玩游戏吧（这么热的天，谁愿意出门晒太阳呢）！而更让人感到高兴的是今年游戏界受天气的影响亦是格外的火爆，精品不断：国内的《剑侠情缘Ⅱ》、《笑傲江湖》正打着擂台；而国外暴雪的《暗黑破坏神Ⅱ》在让广大游戏迷苦等3年之后步入江湖，妄想独霸天下之际，Activision则率先推出了足以与其抗衡的A-RPG大作《吸血鬼——化妆舞会》，可以说今年夏天玩家们算是有福了。不过有一点很让人纳闷，Activision凭什么认为他们的《吸血鬼——化妆舞会》足以与精品“摇篮”——暴雪的万众期待的《暗黑破坏神Ⅱ》竞争呢？带着这个疑问我决定尝试一下。



《吸血鬼——化妆舞会》的游戏背景设定确实与众不同，讲述的是一个亦正亦邪的吸血鬼与敌对家族争斗的故事，在这里主人公不断在吸血鬼本性与自己英雄人物气质之间徘徊，玩家的决定将主宰主人公的发展。这种内心矛盾的发展将使玩家获得一种不同于（甚至是超越）《暗黑破坏神Ⅱ》中简单地追杀恶魔旅途的乐趣，而主人公善恶抉择的痛苦也决不逊于技能树发展的取舍，当然这一切必须建立在玩家对游戏的理解之上（E文差者可能玩得不会很开心）。

游戏操控起来和一般的A-RPG游戏并没有太大不同，类似的物品栏、魔法栏，大同小异的攻击和魔法释放，不同的则在于《吸血鬼——化妆舞会》有着更出色的快捷键而已。此外，游戏的画面也非常不错。

应该说《吸血鬼——化妆舞会》具备了一个出色的角色扮演游戏应有的一切特征；玩起来感觉挺不错的，但比起《暗黑破坏神Ⅱ》在整体效果上还是差点火候。不过好在《吸血鬼——化妆舞会》还有一项“杀手锏”——新的联网模式。在游戏的多人模式中有一种“说书人模式”，玩家可以用游戏的编辑功能创造一个自己的世界，这个世界里他就是“神”——具有无上的权利，可以利用权利来影响游戏的方向，例如为某些行动授予经验值、在游戏中加入物品或怪物、控制非玩者角色或令作战丧生的玩者复活等等。其他玩家如被这个极其精彩的世界所吸引，可从吸血族的战士、术士、巫师等多种角色类型中任选其一之后进入这个世界，在“说书人”制定的规则下游戏。

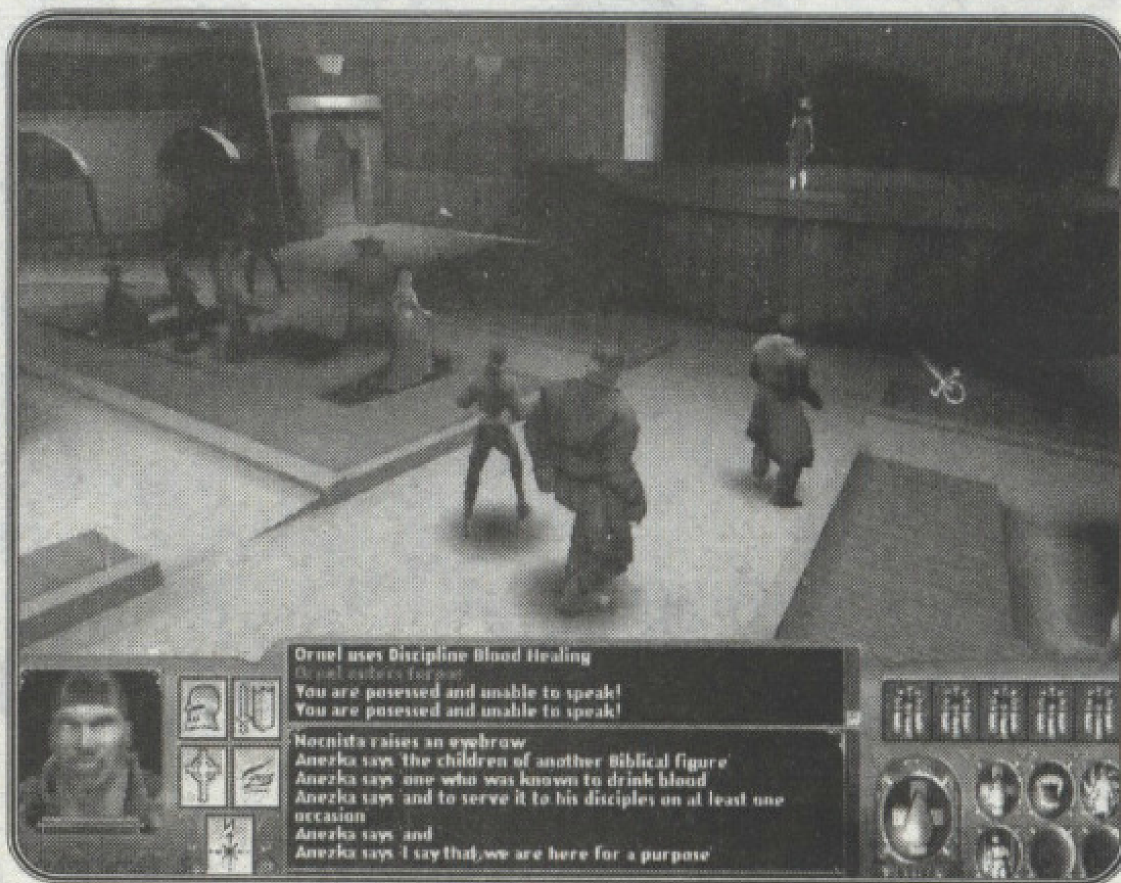
可以说，每一个建立的世界都是一个全新的游戏，那里有不一样的场景、不一样的任务和不一样的规则，使得玩家可以获得完全不同的游戏体验。玩家也不用担心找不到更多更好的“说书人世界”，因为Activision也像暴雪一样提供了免费的对战网络（won.net）供玩家相互交流。

确实，在这炎炎夏日里，《吸血鬼——化妆舞会》也还是个不错的选择。



**作者 岳曦** 《吸血鬼——化妆舞会》确实是一个非常不错的游戏，听说其刚一推出就获得了欧美游戏迷的大力追捧，一周之内迅速攀升到“美国最畅销电脑游戏排行榜”第3的高位。它之所以获得如此佳绩不仅是由于其描写了一个令人感到恐惧而又使人充满好奇的吸血鬼世界，还因为它具有美妙的画面、良好的操控等优点以及排除了以往RPG游戏令人恼火的很复杂的迷宫和谜题。

游戏的故事是根据白狼（White Wolf）开发的纸上游戏改编的，游戏中的世界变化非常复杂，也因此格外迷人——从中世纪开始，穿越了长达800年的历史；地点从东欧的布拉格到中欧的维也纳到伦敦，最后一直到达北美的纽约。游戏主角的设定则是整个游戏最精彩的部分：主角Christof并不是一位传统意义上的正义化身而是个吸血鬼；但这也不意味着它就是个十恶不赦的坏蛋，因为Christof具有正义和邪恶兼备的性格。游戏中Christof一直都想摆脱吸血鬼邪恶的宿命，但是却经常受到诱惑而复苏其邪恶本性。这是游戏中的一个悖论设计——如果Christof滥杀无辜或学习变身、催眠、生爪等等一些吸血鬼魔法将导致邪恶本性不断增长；而玩家要完成任务必须使Christof能力强大，如靠战斗来获取增长经验值、学会强力魔法等。这种矛盾的存在，使得玩家的决定显得格外重要——玩家必须对Christof的成长倾注更多的精力，加深了玩家的参与感。这可不正是RPG游戏的精华所在吗？由于《吸血鬼——化妆舞会》的另类设计，可并不适合所有的玩家。那些心智尚未完全成熟者，可能并不能完全理解Christof的痛苦，而只能停留在对生灵无谓杀戮的认同上（最好还是别玩吧！）。



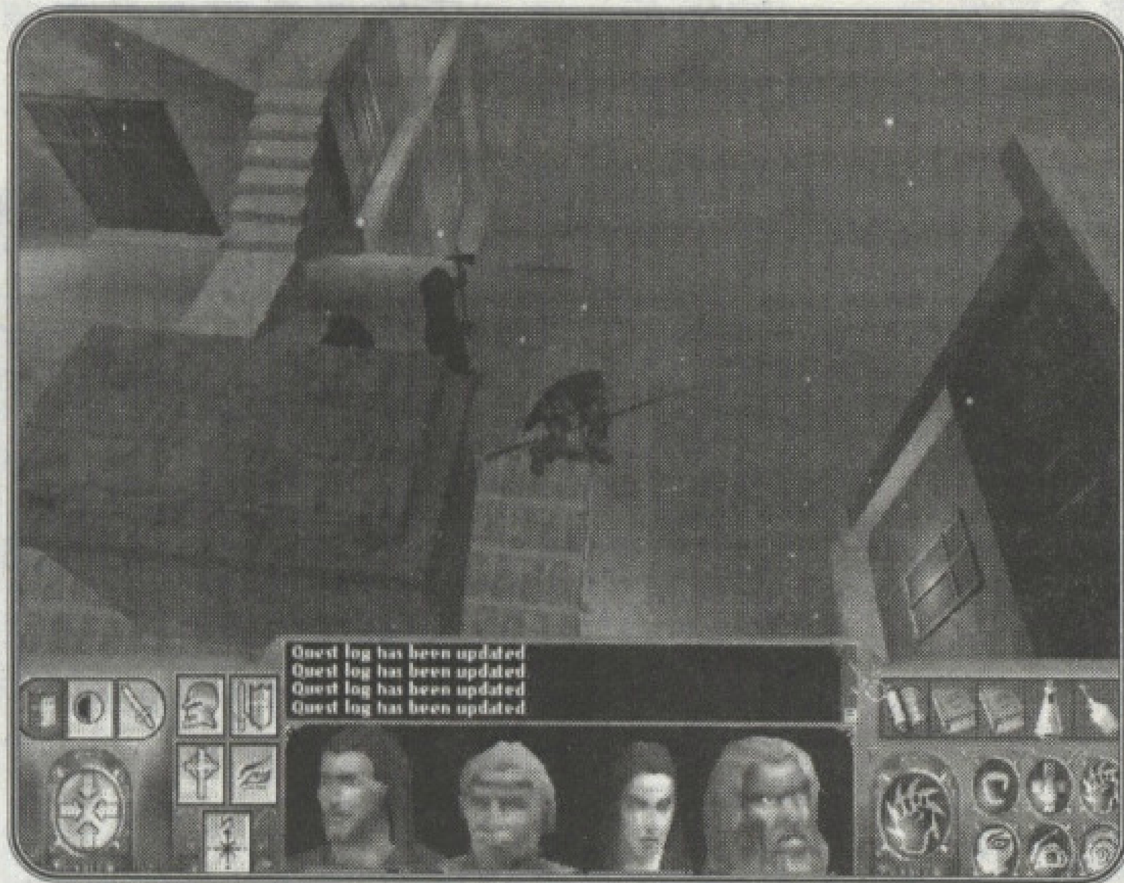

《吸血鬼——化妆舞会》除具有迷人的故事设定之外，还有一个功能强大的引擎，使其在画面和操控上的表现都是“可圈可点”。游戏中人物的3D造型显得非常真实，局部刻画得更是非常细腻；游戏场景也布置得非常漂亮；而在各种魔法效果的映衬下，游戏画面非常华丽。由于游戏借用了一部分《虚幻世界》的引擎，从而使得《吸血鬼——化妆舞会》这个RPG游戏具有了不少动作游戏的特征，其中最明显的就是大量快捷键的引入。玩家可以按照自己的喜好去设定快捷键，以获得最便捷的控制。快捷键的应用将是非常重要的，甚至超过游戏策略（不会控制就是死亡，还谈什么策略）；在网络对战中控制力的高低成为一



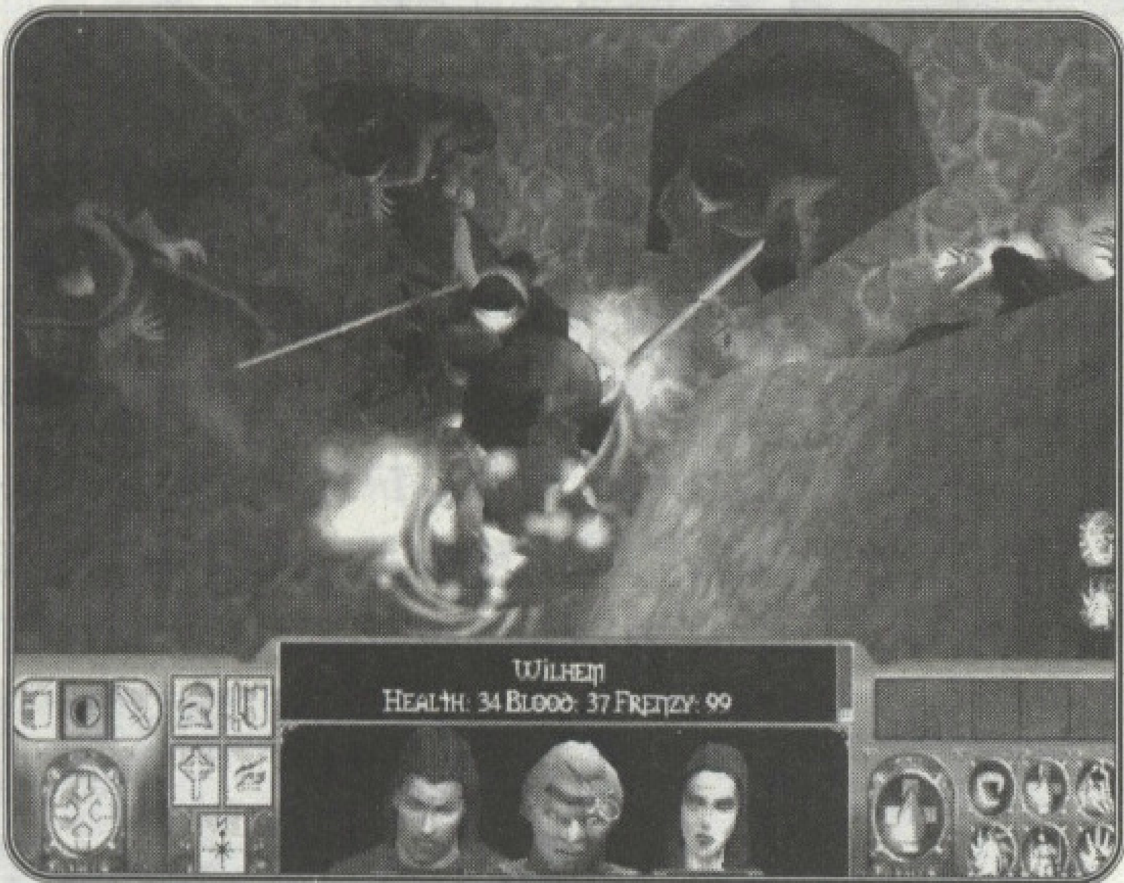

个最主要的成功因素。当然《吸血鬼——化妆舞会》过于强调快捷键的设计也许可以拉拢一大批动作游戏爱好者，但是会不会因此失去那些传统的RPG爱好者呢，这就有待于以后的事实反馈了（反正我喜欢）。

**作者 志云** 今年的游戏界好像在举办RPG游戏的

盛典，近的不说（国内的《轩辕剑Ⅲ》、《剑侠情缘Ⅱ》、《笑傲江湖》都是大家有目共睹的），就说那



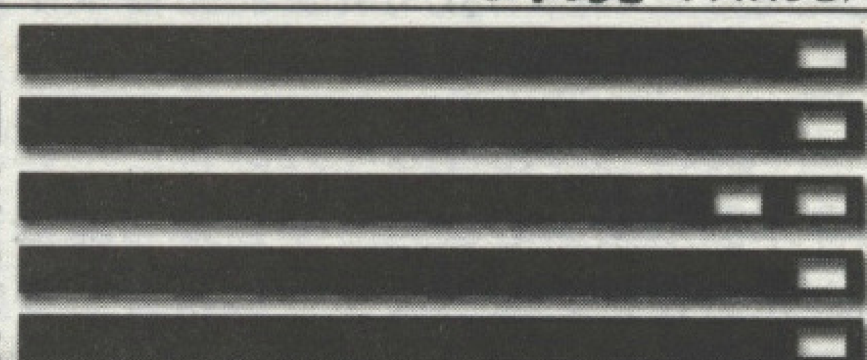

国外，大大小小的公司也都紧赶慢赶地争着出产品，《杀出重围》、Icewind Dale，还有在这火热7月一起推出的《暗黑破坏神Ⅱ》和《吸血鬼：化妆舞会》，无一不是号称精品大作，无一不令全球玩家翘首等待，热切投入。




昨天刚刚从书摊上看到40元的D版2代“大菠萝”一个，结果被一个漂亮的MM指着封面上的骷髅头说好血腥哦，不过要是她看见了《吸血鬼——化妆舞会》，保管花容失色。因为从图像水平来看，两个游戏各有千秋，但是毕竟“大菠萝2”只有640×480的分辨率，并且画面上人物和怪物的比例都很小，即使十分惨烈的厮杀看上去也不那么血腥；而采用了NOX引擎的《吸血鬼——化妆舞会》，在画面表现上可以更加细腻，另外由于人物比例在整个画面中相比比较大，一旦发生暴力事件——就是你消灭敌人的时候啦——血腥的场面就很容易清晰地展现在玩家面前，尤其你我都知道吸血鬼是很喜欢吸人血的。为了加重这种恐怖气氛，游戏同样在声光效果方面着力改进，力图追求一种真实的氛围，让玩家在游戏中不知不觉身入其中，然后惊出一身冷汗。所以，玩家在《吸血鬼——化妆舞会》中同样能够体味到欧美游戏一贯杰出的画面效果和音乐音效。

作为一款RPG游戏，《吸血鬼——化妆舞会》尽管同样要求比较熟练的操控能力——有时就觉得跟“大菠萝”差不多了，但是跟A/RPG不同的是，游戏中更具有复杂的情节设计。玩家所扮演的是一个吸血鬼英雄Christof，为了个人、本族群和人类的利益，他要努力消灭邪恶的吸血鬼。但是我们都知道吸血鬼本身就是邪恶的，于是这样一个正义与邪恶并重的矛盾体，将随着玩家的指挥，在游戏进程中不断发生自我碰撞。善与恶总是在每一个人体内共存，也许游戏的制作者Nihilistic就是要告诉我们这一点。不过在《吸血鬼——化妆舞会》里，玩家将要与Christof一起冒险，一起体验这种矛盾交织的心理，在游戏的某些地方就有这样无法由玩家来抉择的情节发生，Christof因无法控制自己而干出邪恶之事。当然更多的地方是要玩家来选择，比如学习什么样的技能，如果Christof学习吸血鬼的技能，虽然战斗能力提升了，但是也会加强他的邪恶一面……总之，在一系列的矛盾中，不但主角，还有玩家都要经受一种痛苦的折磨，而这正是《吸血鬼——化妆舞会》所带给大家最好的体验。

**编者的话** 游戏的AI和界面是倍受指责的一个方面，人工智能的低下使得单人任务失色不少，而多人任务我们也只能尝试一个可有可无的局域网鸡肋。不过如果从制作公司的角度来说，这个游戏的多人模式仍然获得了巨大的成功，因为从国外反馈回来的信息看，众多玩家兴趣盎然地在www.won.net的服务器上尝试着这个游戏，而且Internet模式里有许多局域网模式没有提供的功能。



**总评 89**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | Activision | 类型 | 角色扮演 |
| 发行 | Activision | 语言 | 英文 |
| 载体 | CD×2 | 环境 | Win95/98 |

画面
音响
操作
剧情
娱乐






## 过道
*Passage*

你和你的伙伴从出口离开房间，沿着山路向前，过桥穿过一个山洞，沿着山路继续向前，来到岔路口。从右边的路口进去，来到河边。从高处跳到河对岸，进到旁边的山洞，沿里面的通道继续向前，从旁边梯子下去，来到下层过道里，捡起附近地上的一些装备，在过道尽头钻入一个山洞，最终来到地牢外的地道里。

## 地牢
*Dungeon*

你发现伙伴Mikiko受伤了，Superfly将她扛在了肩上。继续向前至山洞尽头，来到地牢外面。进入另一山洞，从一段斜坡上去，前面的路塌了，你发现旁边的窗户边上有个开关，打开它进入窗户里，来到一间房中，消灭里面的敌人，把左侧墙角的墙打开个洞，



钻出去，沿外面的墙根向右来到隔壁房间外，将墙的破口开大，钻入隔壁。从旁边的门出去，向前来到一木门前，拉下旁边的开关进去，来到一间有左右两个出口的房间。先从右边的门里拿到一些装备，再从左边的门进去，来到在一个熔岩坑上方的房间内，中间有塔状建筑，其下面的门是关着的。沿过道进入对面一条有很多牢房的走廊，每个牢房门旁边都有开关，进去可得到一些装备。在背后墙壁上有个开关，将其板下，你发现那个塔楼的门打开了，进去沿着台阶盘旋向上，出去后打开对面的门，来到一间两边是一些




栅栏的走廊。走到右边尽头打开地上的开关，旁边的一个栅栏打开了。进去从旁边的出口向前，打开门进入一个房间，从墙上的洞爬进去，继续向前来到一条两边有几个被铁栅栏档着出口的走廊里，走到尽头打开铁栅栏消灭里面的敌人，在里面墙上一个骷髅标志前得到一个清洁器碎片。转动墙上的转轮，刚才走廊的一个铁栅栏打开了。从入口进去，沿楼梯来到一间中间有三个牢笼的房间（牢笼里面的人会攻击你）。迅速冲进对面的门，沿右边过道向上，至尽头从右边的门进去，沿向下的盘旋楼梯下去，向前来到一条走廊，你发现左边有个楼梯，不要着急，这里楼梯前有个不断运动的闸门，且楼梯上有一把来回移动的刀，小心！趁着闸门升起时进去，蹲着向上走上楼梯，打开右边的栅栏进去。继续向前，打开前面的门，来到一间中间有个熔岩湖的房间，但被铁栅栏拦着。分别从两边的过道进去，在上方的房间分别把两个有骷髅标志的转轮打开，你发现熔岩湖上方一块铁板降了下

来。再到后面将另一个转轮打开，栅栏也会升起来。走到铁板上，中间的岩石上出现一个火巫师，干掉他后，中间会出现一条盘旋向上的通道。沿着通道走去，看到地上有几个画着牛头的地板砖，小心地越过那些机关，经过另一道地板塌了的走廊，穿过两座木

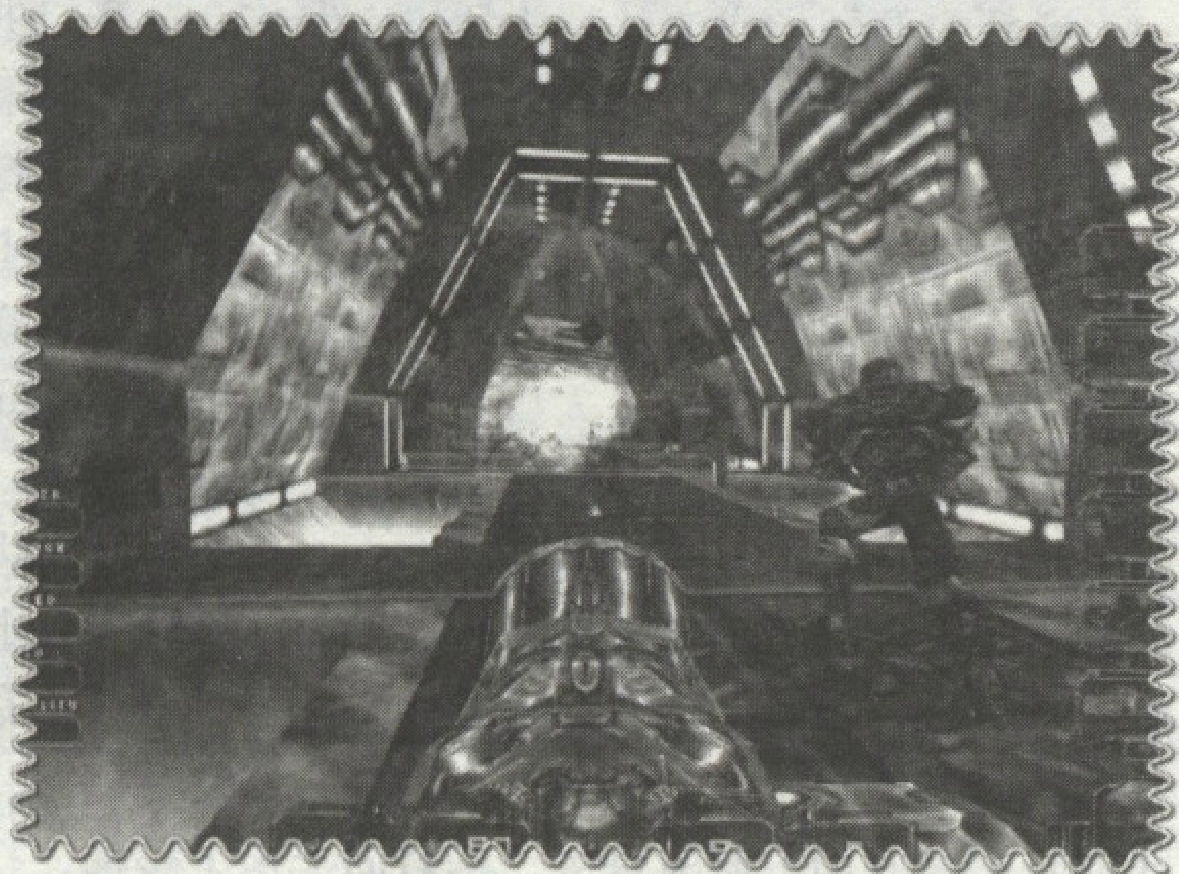


桥，最终来到一个熔岩坑前。先让Superfly站在旁边，借助坑壁突起的石块跳到对面，将旁边的开关扳下，从旁边会弹出木板架在坑上，而后让Superfly过来，终于离开了地牢。

## 城堡

### *Syndrax castle*

你和伙伴从旁边的通道离开地牢，沿着山路向前，穿过一条隧道来到一座城堡前，门未开。从旁边的入口进去，沿着楼梯向上来到城堡对面的塔楼二层，将过道尽头的木筒推下去，将下面的冰面砸开一个洞。从冰窟窿下去，由水下入口进去，来到城堡里



面（旁边地上有个地洞，你可钻下去沿着冰道来到一个秘密地点），从上面的另一个冰窟上去，再从旁边的梯子上去，在上面的小房间内拉下墙边的操纵杆，将城堡吊桥放下。沿原路回到城堡外，上到对面的塔楼，沿吊桥进入城堡，从旁边入口进去，沿楼梯盘旋而上，至尽头按下旁边墙上的按钮。回到原房间，从对面的门进去，沿着台阶向上来到城墙上。从旁边的圆塔上去，在塔顶发现对面墙上有个洞，隐隐约约可见里面有个炸药桶，用弩箭将其打炸，从炸开的墙洞跳进去，得到一些装备。返回塔顶，沿着楼梯盘旋向下，在塔底乘一架升降梯下去，面前出现一条布满电弧的走廊。蹲下爬过去，来到一间石室，捡起旁边的装备——你可以暂时隐身。这时你发现中间有一张桌子，上面有把钥匙，捡起它回到塔外。用这把钥匙打开对面的门，进去，来到一间大厅的楼上，从右边的台阶下去，从大厅左边的出口进去，走下一段楼梯，向前来到一圆形房间。捡起旁边桌上的钥匙和魔法书，回到楼上，沿左边的通道向前，至尽头打开右边墙上的锁，发现一扇门打开了。往回走，从走廊左边通道进去，打开前面的门，来到一间图书室的上方，迅速跑到旁边祭坛前，念动咒语，中间那个会放电的机器炸了。这时下面图书室出现一个电巫师，跳下去将其消灭，旁边一个书架会打开，露出一条通道，穿过通道来到城堡外面，沿山路向前走过一个山洞，来到一座教堂前面。

## 教堂地下室

### *Crypt of Nharre*

打开门进入教堂，走过一条狭长的通道，来到一间中间摆放着一口棺材的房间。从旁边火把架上取下一个清洁器碎片后，你发现棺材移开了，露出下面一条地道。沿着台阶下去，出门，来到地下山洞，借助前面熔岩坑里的两块跳石跳到对面，打开门进入对面的房间。沿走廊向前，来到一个中间摆着一座雕像的山洞，从对面的门进去，沿台阶上楼，经过一间地板残破的房间，走过一条走廊，从一台阶下去，来到一个大厅里。向前，在旁边的房间里，有个会隐身和召唤怪物的法师，将其消灭，捡起他的武器，从旁边的出口离开，来到一个中间有熔岩池的山洞，跳到池中突起的石柱上，捡起一个清洁器碎片，这时旁边的一扇门打开了……

## 王位

### *Gharroth' Throne*

你和同伴面前出现了一大片熔岩，你发现熔岩上有很多漂浮的石头，借助这些跳石向前（注意，有些跳石当你跳上去后会沉下去，那么你就惨了），建议沿着右边的通道向前，最后来到一个圆形房间里，拉下旁边地上的操纵杆，一块铁板从上面降了下来。跳

上去，铁板带你来到一个门洞前。进去沿过道至尽头，扳下左边墙上的开关，那块铁板又升了起来。经过铁板进入对面的门，沿过道向前至尽头，扳下旁边墙上的开关，铁板又升到了这一层。上去，至对面打开墙上开关，铁板将你送到了城墙上。这时天上会有一只飞龙袭击你，将其消灭后，进入左边的小房间，打开墙上的按钮，一个升降台将你的同伴带上来。沿通道向前，从对面一扇门进去，走上一段楼梯，你见到了已经神志不清的国王Gharroth，一段交谈后将其击败，而后你又被送入了时间隧道，再次遇到了Mishima……



## Alactraz监狱

*Alactraz*

你被Mishima送到了2030年的一所监狱里面，又一段冒险展开了……

你出现在监狱的一个大厅里，向前至走廊尽头，将左边墙上的一个换气口上的栅栏推倒。进去，先打开左边的一个栅栏，从里面得到一个空瓶。沿过道向前，在尽头将旁边一个换气窗打开，来到一房间内。扳下对面墙上的开关，发现墙上炸开了一个洞，钻进去，向前来到一个有很多管道的房间。从左边的地洞钻进去，向前至尽头，跳上去来到一间牢房内。向前在路口向左，打开一扇门进去，扳下里面墙上的开关，你发现牢房门全开了，放你的伙伴进来，回到刚才的路口。向右将一扇门边的开关扳下，门开后向前走，打开另一扇门，来到监狱外面的院子里。进入院子左边的门来到一个小院子里，让你的伙伴留在院中，你自己沿旁边墙上的下水管爬上去，跳到旁边一根粗管子上，再从这里跳到旁边的窗台上，从窗户爬进去，来到厨房。从旁边出口到外间，沿左边通道向前，走过一段后来到楼梯间，发现向上的楼梯塌了，且上面堆着杂物，用枪射击楼梯旁摆的炸药桶，而后跳到楼梯上。




来到楼上，从左边的门出去，来到大厅二楼。走到右边最前面的牢房里，将左边墙上通气窗上的铁栅栏打开，钻进去向前来到隔壁，再出去向前来到浴室的楼上。将右边通道尽头墙上的开关板下，你发现浴室窗户的栏杆升起来了。跳到下面的浴室里，出去捡起门口地上的一块木炭，沿走廊向前，在尽头将左边一块斜靠旁边的墙砖打碎，发现有一地洞，下去从水中向前来到后院。从旁边的入口进去，来到一间有很多炸药的房间，将对面的炸药引爆，捡起里面地上一支装着硝石的试管。从旁边进入一个圆形房间，借助一个无火的铁桶跳到楼上，由窗户格子爬到上一层，在第三层借助对面上方垂下的铁板上到上层，将对面墙上的一根绳子打断，上面原先固定的铁块掉下去后从对面梯子上去，最终来到顶层旁边有根铁柱的房间。将旁边的一袋硫磺捡起，打开铁管，沿里面的洞向下进入房间通气道。而后一层一层向下，在底层穿上防护衣，跳入水里，潜水来到四个分别标有号码的开关中间。先开一号，三号前面的护栏升起。打开三号后向上游，转动上面的开关，二号和四号开关的护拦消失了。打开二号，向上游，从旁边入口进去，沿里面的梯子向上，来到一根管道中。向前跳入前面水中，水流会把你冲回院子里（从你被冲出的水井旁边墙上的下水管爬上去，沿着墙中间的窄道向前，会发现一些秘密地点），在院子右墙角用得到的硫磺等物品做成简易炸弹，炸开一个洞出去。跳到左边墙壁缺口下面，向前来到一个深谷前。跳到前面的石台，再跳到旁边下方的石台上，爬上对面的木架，跳到山顶水塔下，从旁边的门出去，最终离开监狱。

## 在岩石下

*Beneath the Rock*

你和伙伴出现在一个院子里，但被一圈铁丝网挡着。先将旁边出口处的木板打碎，出去后进入旁边的山洞，向前走过一段盘山公路来到一个水闸旁边，你自己跳到对面平台上，穿上旁边的潜水衣，跳入水

中，从右边的入口进去，向前游一段后，在左边的山壁上发现一个山洞。进入继续向前至尽头上岸，沿过道向前，跳入对面水中，右转发现前面水里有三个房间。爬上中间一间上方的地板，进入一所废弃的房子。从右边墙角跳入水中，从旁边的一个梯子爬上去，从楼梯上去继续向前。对面出现一座傍山的房子，跳过去沿走廊向前，从一个入口进入房间，中间梯子对面的墙壁有一处可打碎，里面有好些装备。沿梯子上去到二楼，进入隔壁房间，将一扇窗户上的木



板打碎，出去到外面走廊上。在走廊右边尽头，跳到下边对面的山道上，反身跳回房子一楼外走廊上，从旁边的入口进去，沿走廊进入控制室，将旁边墙上的开关扳下，你发现水闸旁边一扇门打开了。从对面出口出去，乘旁边的升降梯下去，带着你的伙伴进入旁边门里，向前乘汽艇冲出水闸。

## 罪犯之塔
### *Tower of Crime*

你的汽艇在海上遭到敌人的追击，不慎触礁，你和Mikiko被冲到了沙滩上，而Superfly则失踪了。

沿着前面的通道向前，经过一段楼梯来到一座高楼外。将旁边广告牌下面的炸药打爆，广告牌掉下来在地上砸出一个大洞。跳到下面水中，向前左拐，从左边角落里的一段斜坡上去，跳到旁边箱子上，从前面的洞钻进去，你和同伴就进入了高楼的底层。沿着走廊向前到楼梯间，上楼左拐进入楼上房间，从旁边半开的电梯口跳到里面的梯子上。沿梯子向上，跳到三楼，从旁边的门出去，经过一段在一个大厅上方的过道，出门进入楼梯间，向上到顶层，你发现一根通气管的一端倒了下来。沿着管道上去，向前出去后进入另一房间，再向前从一楼梯间向上至顶层。在顶层的房间从电梯口跳到里面的电梯顶上，将电梯顶的通气口打碎跳进电梯里面，把电梯门上的木条打碎，出去向前经过一端盘旋向上的阶梯，进入一部机车中。

## Mishima实验室
### *Mishima's Labs*

机车将你送到Mishima的老巢。下车向前，穿过几个房间，从前面一个斜坡上去，沿走廊来到一个喷水池前。跳进池中捡起一块绿色控制卡，出来从旁边的楼梯上去，经过两扇门来到一条有两个入口的走廊。从左边的入口进去，向前来到一间有三个传送平台的房间，首先按左边墙上的按钮，乘左边的传送平台到一间控制室里，打开右边的玻璃门。进去捡起门后的蓝色控制卡，回到来时的房间。从右边的传送平台到另一间控制台，用蓝色控制卡打开前面的蓝色开关。将旁边的门打开后，进去向前，来到一个靶场，用手枪在每个靶位上朝对面的枪靶红心开一枪，当中间的房间门开了后，进去得到绿色控制卡。回到原来房间，乘中间的传送台来到另一间控制室，用绿色控制卡打开前面绿色开关。从旁边的门进去，打开一扇卷闸门，消灭里面的敌人后从旁边的升降台来到上层。沿过道向前，进入一升降机向上，来到另一间控制室，将地上的一块铁丝网打碎，跳入下面地道中，到达一条传送道内。从传送道右边尽头地上的小洞跳下去，沿下面地道向前至尽头爬上一个梯子，打开前面的玻璃门进去，来到一条有三个门的走廊。从右边的门进入一间宿舍，从宿舍另一扇门进入澡堂，向前从左边的门进去，在里面的房间最里面的一个背对你的柜子中找到黄色控制卡。原路返回，按下墙上的按钮，乘传送带回到最初的房间，离开这里回到原来进去的走廊，用黄色控制卡打开右边的入口，进去后你会进入一个与刚才的房间很像的房间，也有三个传送平台，但中间的开关在上方的控制室里，门口有电流护栏。首先乘左边的传送平台到一个控制室里，捡起旁边地上的绿色控制卡，返回。再乘对面的传送平台到另一控制室内，用黄色控制卡打开对面的玻璃门，进去，经过一间有很多植物的房间，上到二楼，在左边尽头的电脑背后得到一个蓝色控制卡，返回。乘左边的传送台回到刚才进去过的房间，用蓝色控制卡将对面的玻璃门打开，向右拐，经过两扇门，进入一间电脑房。按下屏幕前的控制板，你发现刚才经过的走廊旁边的一个栅栏打开了。进去，来到一个升降台上，按下旁边的按钮，向下将两边两台机器底座的红灯打碎，两台机器爆炸后，原先有三个传送台的房间内，中间上方控制室门上的电流消失了。返回进入控制室，按下旁边的按钮，乘下面的传送台向前。不料传送台半路被两只大猴子打坏了，你只好跳出来，从

前面的地洞钻过一段管道后，来到一间类似笼子的房间，打碎天花板上通气孔的铁护拦，跳上去向上爬，出去进到一间房间，按下中间圆柱门旁边的控制台按钮，进去，里面的一个升降台将你送到底下四个笼子之间。按下笼子旁墙后的按钮，将所有笼子打开，消灭出来的猴子，与Mikiko一起从二号笼子天花板的通气孔爬上去，来到圆柱顶端的房间，从左边的出口出去，向左转进入一间办公室，见到那个Kaga Ebihara博士，一段对话后……

## Mishima隐蔽所
### *Mishima's Hideout*

你和伙伴找到了Mishima的一座隐蔽所。打开门，前面是个十字岔口，先进入中间的通道，沿过道向前，来到一个收藏室，迅速冲到对面门前，发现收藏室中间被隔开了。进入前面的房间，将对面墙上一个开关盒打碎，在房间尽头扳下墙上的开关。原路返回，再从右边的通道进入，沿道路向前来到室外院子里，从旁边的门离开，进入另一院子。跳到水中，向前至尽头，从墙角的小洞进去，上到里面的房间，打碎对面一面破墙，出去，打开旁边的门来到一个中间有四块石头的院子。每块石头上都有一个开关，全部按下，从旁边上方木屋放下来的梯子上去，沿墙上窄道回到室内，发现来到了藏宝室外。返回路口，进入左边通道，来到一个房间。从房间的一道摆着狮子雕像的门出去，进入一间摆着一张床的房间。按下床对面壁画底座上的按钮，一个升降梯将你送到下面一层。从旁边出口出去，爬梯子上去，扳下上面房间墙上的开关来到室外。返回路口，进入左边通道，打开一扇门，和同伴一起从旁边的升降梯上到上面房间。按下左边房间尽头柱子底座的按钮，上面降下一个梯子。爬到上面阁楼里，再爬上四个梯子，你和Mikiko来到阁楼顶层，从对面窗户发现Mishima坐直升飞机逃走了。

## 海军训练基地
### *Navy Seal Training Center*

你和同伴终于到了Mishima最后的藏身处。从升降梯下来，将同伴留在房间里，向前从尽头房间右边的梯子爬上去，沿上面的过道向前，至尽头会被一个升降梯送到一圆形房间里。然后跳到对面门前的光圈里将门打开，这时前面会出现几片不断翻动的跳板，在这里你必须迅速连续跳跃过去，否则下面的高压电……

进入前面又一个圆形房间，依前法打开对面的门，又出现一个不断翻滚的通道。通过后前面还有一个机关，不过相对比较容易。最后你和同伴来到一个水池前，从背后的梯子爬上去，在上面平台穿上潜水服，从平台尽头跳入水中，从水底地洞钻过一段水中管道，浮出水面来到一片电网前。电网上有四块不断移动的跳板，借助这些跳板过去，打开对面的门，进入一个大房间。向前，分别按下中间两根柱子下的按钮，由打开的升降梯上楼，先打碎左边墙角处的一个铁栅栏，再跳到下面的冰面上，打开左边墙上的开关，从刚才跳下的地方沿梯子上去。等同伴到来后，从房间右边的出口出去，向前走下一段台阶，左拐来到一个圆形门前，打开进入。向前，从梯子下去，在一艘潜水艇边上，最终面对Mishima，这将是一场苦战，准备好了吗？



## 后记

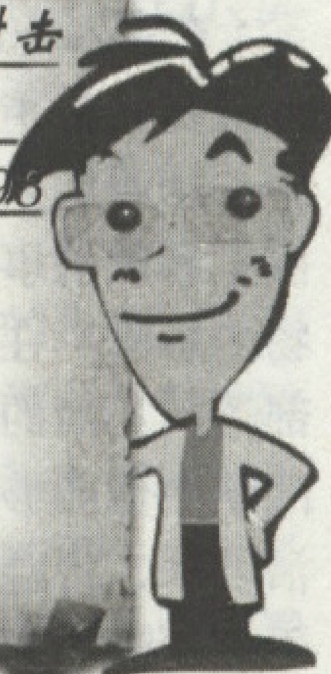
总体看，这款由Eidos精心制作的游戏的确很有大家风范。经过很长一段3D游戏热潮后，这类第一人称视角游戏的制作水平已经相当成熟了，现在制作公司所努力争取的就是在原有模式下的不断改进创新，以期使这类游戏不会被很快淘汰。这一次，Eidos通过这款《大刀》，向玩家展示了“同伴”这一创新设计，其改进效果如何，还要各位玩家亲身体验。但不管怎样，这都应该是一款值得玩家“日夜兼程”的游戏。

**注：另有更详尽的情节及攻关指引，请参见《大众软件CD》2000年8月“看攻略”栏目。**

**总评 90**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | Ion Storm | 类型 | 主视角射击 |
| 发行 | Eidos | 语言 | 英文 |
| 载体 | CD×1 | 环境 | WIN95/98 |

画面
音响
操作
剧情
娱乐






已经很难用语言来形容一个游戏对一代人的影响，我思忖许久也无法表达这个游戏给予我的和我给予这游戏的什么。还是用新东方学校宋浩老师的造句模式来说吧：

“如果你没有经历过这个游戏（原话是GRE），那么你的人生就不完整！”

这个游戏就是DiabloⅡ。

## 英雄人物

游戏中的每个英雄均有Strength（强壮）、Dexterity（敏捷）、Vitality（活力）、Energy（能量）四项基本属性，决定他们Life（生命）、Mana（魔法）、Stamina（耐力）的高低。

**野蛮人（Barbarian）** 他是文明边缘的几个部落中的成员，他拒绝一切看起来温柔和软弱事物的影响。在部落间不断的战争中他能够活下来，得益于他那野蛮人的坚定意志和强健的体格。虽然他缺乏文明人的心计，但他能够敏锐地察觉周围的环境，因为这一切来自他动物般的直觉，这使野蛮人让人想起民间关于狼人的一些传说。事实上他们坚信他们能够召唤图腾上动物的灵魂来鼓舞他们，并得到非凡的力量和能力，不过这些召唤只是用来改善他那早已完美的战斗技能。

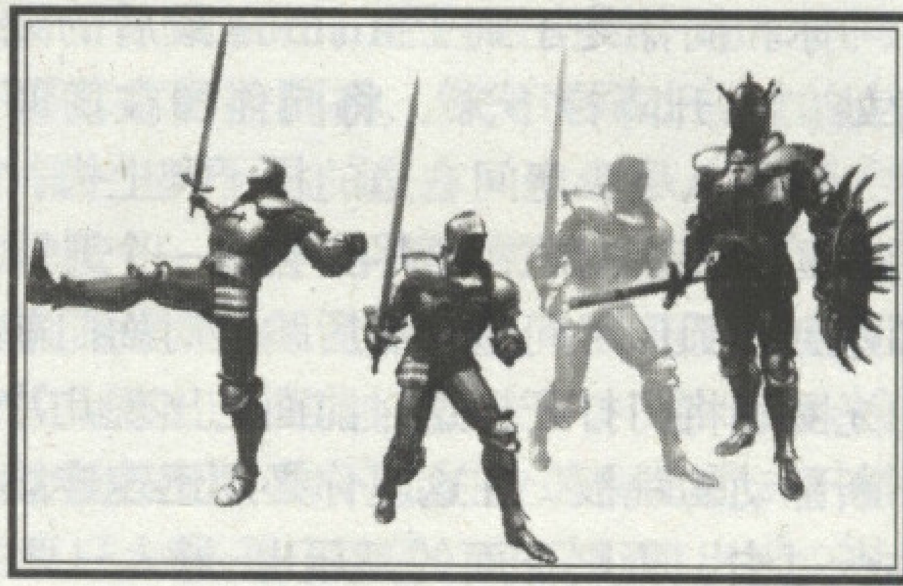


野蛮人最初Life：55、Stamina：91、Mana：10，每升一级Life加2、Stamina加1、mana加1。其基本属性及加项为：Strength：30、Dexterity：20（每加1点，命中率加4）、Vitality：25（每加1点，Life加4、Stamina加1）、Energy：10（每加1点，Mana加1）。

**亚马逊战士（Amazon）** 这个强悍的女人，人们只知道她是来自靠近南部海域广阔平原上的游牧民族，因为部落间不断发生冲突，使得这位游牧战士习惯于为自己而战，并促使她拥有强烈的中立个性和能在恶劣环境中战斗旅行的体能。她擅长使用弓箭来对付敌人，并能熟练使用长矛和其他一些投掷类武器，也能很好地进行空手格斗。

亚马逊战士最初Life：50、Stamina：84、Mana：15，每升一级Life加2、Stamina加1、mana加1。其基本属性及加项为：Strength：20、Dexterity：25（每加1点，命中率加4）、Vitality：20（每加1点，Life加3、Stamina加1）、Energy：15（每加1点，Mana加2）。

**游侠（Paladin）** 来自一支特殊的军队，是一个靠近宗教圣地Zakarum，以信念为盾随时准备战斗的军人，他为自己认为正确的信念而战。此外他的坚定给予他力量并祝福着他的战友，同时残酷地惩罚那些罪人，因此有一些人称呼他为过度紧张的



狂热者，但是其他人则公认他充满了力量并散发着仁慈的光芒。

游侠最初Life：55、Stamina：89、Mana：15，每升一级Life加2、Stamina加1、mana加2。其基本属性及加项为：Strength：25、Dexterity：20（每加1点，命中率加4）、Vitality：25（每加1点，Life加3、Stamina加1）、Energy：15（每加1点，Mana加1）。

**女巫（Sorceress）**一个反叛的女人，她从东方男性魔法师占优势的魔法部落中偷取了魔法使用的秘密。女巫是一个神秘术的专家，尽管在白刃战斗中有



很大的不足，但她使用凶猛的进攻和防御魔法来弥补了这一点的不足。孤独和隐居的个性使很多人不能理解她，一些时候她看起来反复无常，但事实上，她懂得在次序和混乱之间战斗的真谛，使她在战斗中和其他战士一样出色。

女巫最初Life：40、Stamina：74、Mana：35，每升一级Life加1、Stamina加1、mana加2。其基本属性及加项为：Strength：10、Dexterity：25（每加1点，命中率加4）、Vitality：10（每加1点，Life加2、Stamina加1）、Energy：35（每加1点，Mana加2）。

**巫师（Necromancer）**他来自南方充满蒸汽的沼泽地，是一位披着斗篷的神秘巫师。巫师就象他的名字一样，来自不体面的男巫师族，能使用死亡和召唤魔法控制怪物为他所用，擅长使用召唤亡灵的魔法。因为他从小就在沼泽地生活中学习魔法，致使他的皮肤犹如死尸一般，体形及骨骼的怪



异使人们侧目并远离他，但无一怀疑的就是他是一位充满魔法力量的巫师。

巫师最初Life：45、Stamina：79、Mana：25，每升一级Life加1.5、Stamina加1、mana加2。其基本属性及加项为：Strength：15、Dexterity：25（每加1点，命中率加4）、Vitality：15（每加1点，Life加2、Stamina加1）、Energy：25（每加1点，Mana加2）。

## 关于任务

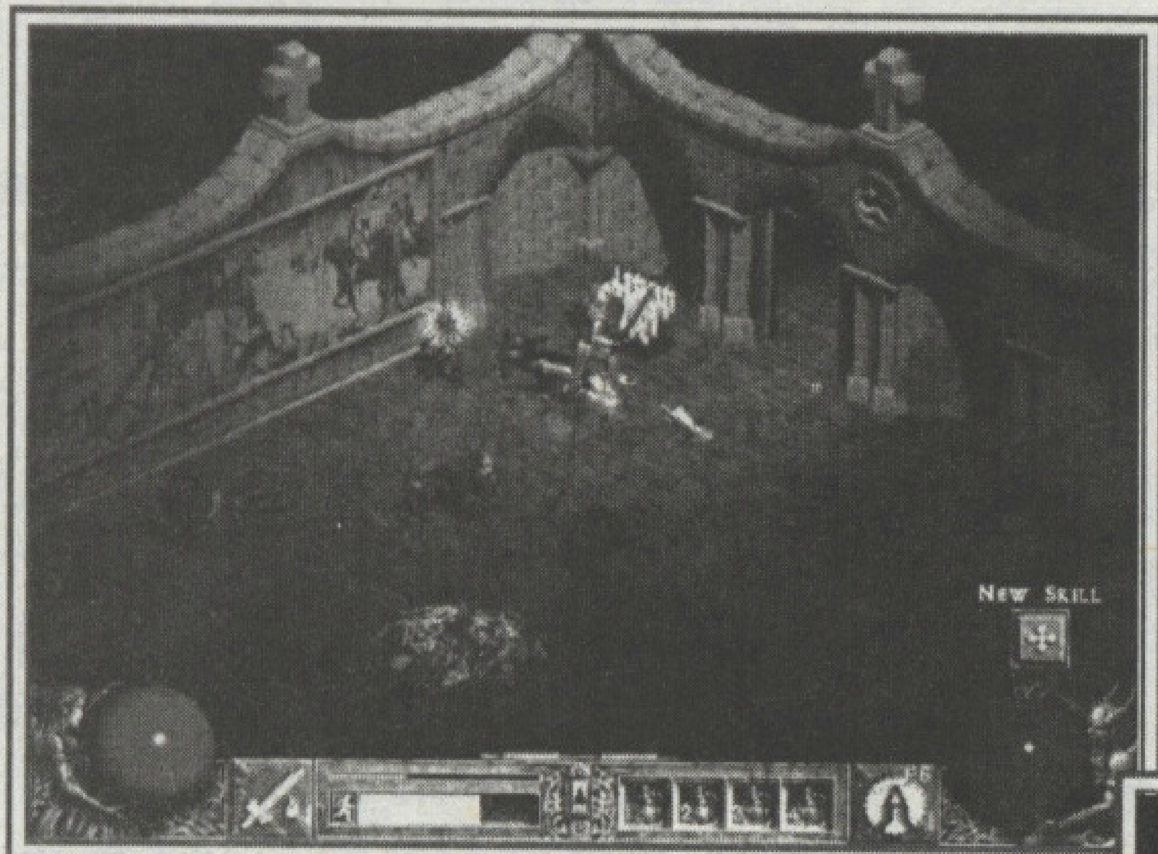
DiabloⅡ庞大繁复的故事一直连绵不绝地讲了整整四个章节。在前三个章节里，各有六个任务等待着你的勇气和智慧，最后一个章节则只有三个任务，但任务的规模和难度自然和前面不可同日而语。

游戏中的任务体系较前代来说更加复杂、危险，象原来那样“杀死指定的怪物”这样简单的任务已经很少见了。当然，象取得特殊物品或者扫荡清空某个区域这样的任务还是有的，但大多数任务你都需要和几个NPC交流才能获得进一步行动的提示，有的时候你需要给某个NPC某个特定的物品，他才会指点你下一个任务NPC的姓名。但作为一个动作类的角色扮演游戏，DiabloⅡ绝对不会象解谜类游戏那样让你困惑。你甚至不必完成“所有”的任务，要知道游戏的地图如此庞大，并不是每个怪物都值得你杀，或者说你可以轻松地跳过某个任务，如果你并不在意他们蕴涵的奖励和经验值的话。

任务系统的另一个改进是所有的任务都适用于多人游戏模式，在完成任务方面，你可以决定是孤军奋战还是依赖朋友。在你领取一个任务的时候，和你并肩战斗的伙伴们也会得到提示，他们和你一起为担负这个任务去冒险，也一起分享完成任务后得到的报酬。在某些特殊的任务奖励中，某些怪物将丢弃某些特殊物品，每个伙伴都能得到的那件宝物，但这不包括不在场的伙伴。

因为任何一个任务对于你来说都是唯一的，通俗的说就是每个任务你只能完成一次。任务的唯一性和DiabloⅡ游戏的网络性导致某些人产生了疑惑：那么当一个已经完成了任务的角色加入到一个新的游戏中，或者说一个没有完成某个任务的角色加入到一个已经被其他人清空任务的游戏中，在时空和逻辑上如何安排呢？以游戏第一幕的第一个任务举例：你被要求扫荡一个邪恶洞

穴，那么当你杀死洞穴中所有的邪恶生物后，将得到Akara的一个技能点数的奖励。当你得到了这个用自己鲜血换来的奖励后，无论你再新创建游戏或者加入别人的游戏，你都无法再次接受Akara的任务提示；另外如果你并没有完成该任务，但加入到一个该洞穴已经被清空的游戏中，虽然你期待着完成这个简单的任务，但是游戏不会因为你的加入而让那些邪恶的生物复活，你还是没有办法完成该任务。



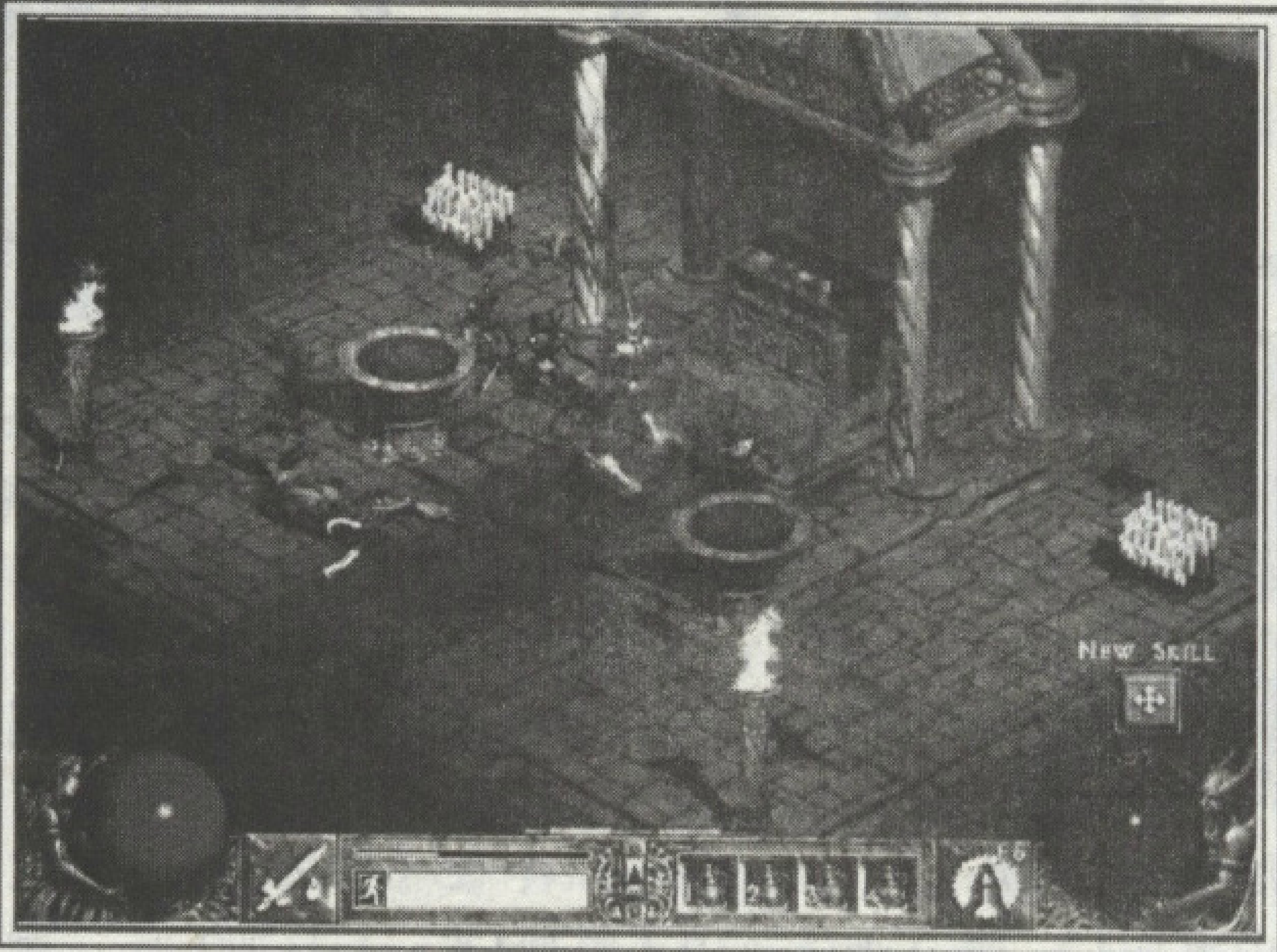

某些任务的奖励是特定物品，那么当你和你的伙伴共同完成任务的时候，每个人都将得到应得的那一份。游戏的任务体系依照以下规则：1.你和你的同伴必须都在现场，所以不要在这个关键时刻传送或者逃离；2.已经完成该任务的角色将不能得到相应的物品奖励；3.别人将无法检起你的那份奖励物品，也不能对该物品施用魔法。如果因为违反了上述规则而无法得到该任务的物品奖励，你将不得不再创建一个游戏重新面对该任务。但必须警告的是，如果你故意或者无意丢失了下一个任务的关键物品，而系统又已经确认你的角色完成了拿取关键物品的任务，那么你将面临十分尴尬的局面——你再也无法完成下一个任务。也许这将在游戏的后续补丁中有所交代，但在目前至少对你是个教训。

在DiabloⅡ设计过程的早期，曾经把任务系统做得十分微妙和敏感，你可以选择性地处理任务，比如可以拒绝帮助NPC寻找某个特殊的宝物，或者转手把任务物品卖了，但事实证明这将在多人模式下引起混乱，所以在正式版里统一成单线程模式。

## 任务攻略

自从神创造了一切，次序和混乱的影响就决定着一切不停奋斗的创造物的命运，现在这个竞争已经到了最后的时刻，不管是人类、恶魔还是天使，都将逃不过……

Diablo——恐怖的统治者，三个精锐的恶魔中最年轻的一个，在经过长时间的沉睡后又从他黑暗的世界里苏醒了，制定了一个极重要的计划去释放他那两个被放逐的兄弟——Mephisto和Baal。他控制了西方一个叫Khanduras的小王国，在Tristram城镇教堂下面的远古墓穴里不停地工作着，他将恐怖传染到这片大陆上每一个平民的内心深处。终于，Khanduras帝国善良的国王Leoric也归入了Diablo邪恶的力量之下。正在此时，一个孤独的英雄向被黑暗吞没的大地发起了挑战。经过Tristram城镇教堂下庞大、复杂的迷宫后，那位无名的英雄终于来到了这个恐怖的统治者面前并击败了他。然而Diablo的邪恶灵魂并不能被真正消灭，于是那个英雄为所有人做出了最伟大的牺牲——他将Diablo的灵魂放入了自己的体内，希望能靠他自己的力量将恶魔消灭或者是永久的封印。然而连那个英雄也不知道，他那无私的行动并不能确保这场战争最终的胜利，Diablo在他的体内复活了……




故事要从一个阴暗潮湿的疯人院说起。老人马利由斯被扔进这个疯人院已经很久了，没有人理会他喃喃自语的恐怖经历，更没人相信他说的关于第二次Diablo战争中他释放了魔鬼Baal的可笑行为……老人一天天地衰老下去，也许这些荒谬无聊的故事很快就消失了。

一个阳光明媚的下午，疯人院沉重的铁门被一个披着暗黑袍子的陌生人推开了，他冷漠地坐下，深邃的眼光从黑暗中凝视着老人。在午后强烈的阳光照耀下，老人眼中的陌生人幻化成了背生双翼、身披金甲的天使Tyrael。老人大惊失色，慌忙为自己的罪孽忏悔："饶恕我，您在天空中行走，您知道这、这不是我的错。""这当然不是你的错，你也配得上这种错误吗？"黑衣人冷冷地反问道，"说你所经历过

的。”老人痛苦地拄着头，开始了他的回忆……

在一个风雪交加的夜晚，马利由斯随着难民的队伍在一个小酒馆躲避暴风雪。长久以来，马利由斯一直为自己一个神秘而恐怖的梦境所困扰。突然，小酒馆的门被撞开了，梦境里的恐怖黑衣男子竟跌跌撞撞地走了进来，显然他无法控制自己的某种力量。这种可怕的力量轻易地摧毁了这个酒馆和在场的每一个人——除了马利由斯。马利由斯无法判断这些恐怖来自于他的梦境还是现实，懵懂间跟着这个黑衣男子走向了东方的世界……

与此同时，在不远处的山口，一个怀着崇高信仰和好奇心的年轻人（由你扮演的角色），也在日夜兼程地向东方前进……

## 第一幕

背景：那些僧侣们在西罗马帝国的险峻山口上建筑了一座修道院，这里是通往东方神秘地带的唯一途径。在北方帝国，冰冷的花岗岩城墙和连绵的松树林带抵御了西伯利亚的寒冷气流。由于恶劣的环境，使这里凶猛的动物都具有一种挖洞藏身的能力。很不幸，流浪部落的要塞被Andariel领导的一支邪恶的魔法军队占据了，所以商旅们只愿意通过盲女修道院去往东方。你必须在那片战火燃烧的土地上救出Deckard Cain，然后带他到流浪部落的宿营地，在那里他会给你讲述事情的由来。Andariel——一个新生的邪恶势力，希望恐怖的黑暗能永远鼓励她的军队。她快捷而利索地消灭了修道院的僧侣并占领了那里。在进攻流浪部落大本营时她俘虏了很多平民，并在她那肮脏、恐怖的仪式上处死了那些俘虏，可悲的是这些被屠杀后的死灵却将灵魂出卖给了Andariel。你必须击败Andariel以阻止她那邪恶的计划，只有打败她后，才会有商队离开那分裂的大陆，也许他们能带你前往神秘的新大陆。

**任务：恶魔之巢（Den of Evil）**

**地点：血沼泽（Blood Moors）**

**目的：清除该区域所有怪物**

**来源：Akara**

**奖励：一个技能点数**

显然，作为一个模样和资历还都很浅薄的新战士，大多数流浪部落里的人还对你表示不信任。盲女们的精神领袖Akara让你去清扫一个恶魔之巢，来证明你至少是一名合格的战士。沿着部落里弯曲的小路，你将在原野上发现恶魔之巢的洞口，深入洞穴并杀死每一个你见到的生物。在恶魔之巢里藏身的都是一些初级的邪恶生物，大部分是不死系的僵尸和骷髅，还有些能驱动召唤魔法的堕落僧侣，偶尔还能遇到几个高大魁梧的雪妖。当你终于满身血迹的回到部落里，每一个人都对你的归来表示了惊讶和尊敬，流浪部落的首领Akara给予你一个技能点数作为奖励。

**任务：墓地里的血乌鸦（Sister's Burial Grounds）**

**地点：冰之原（Cold Plains）**

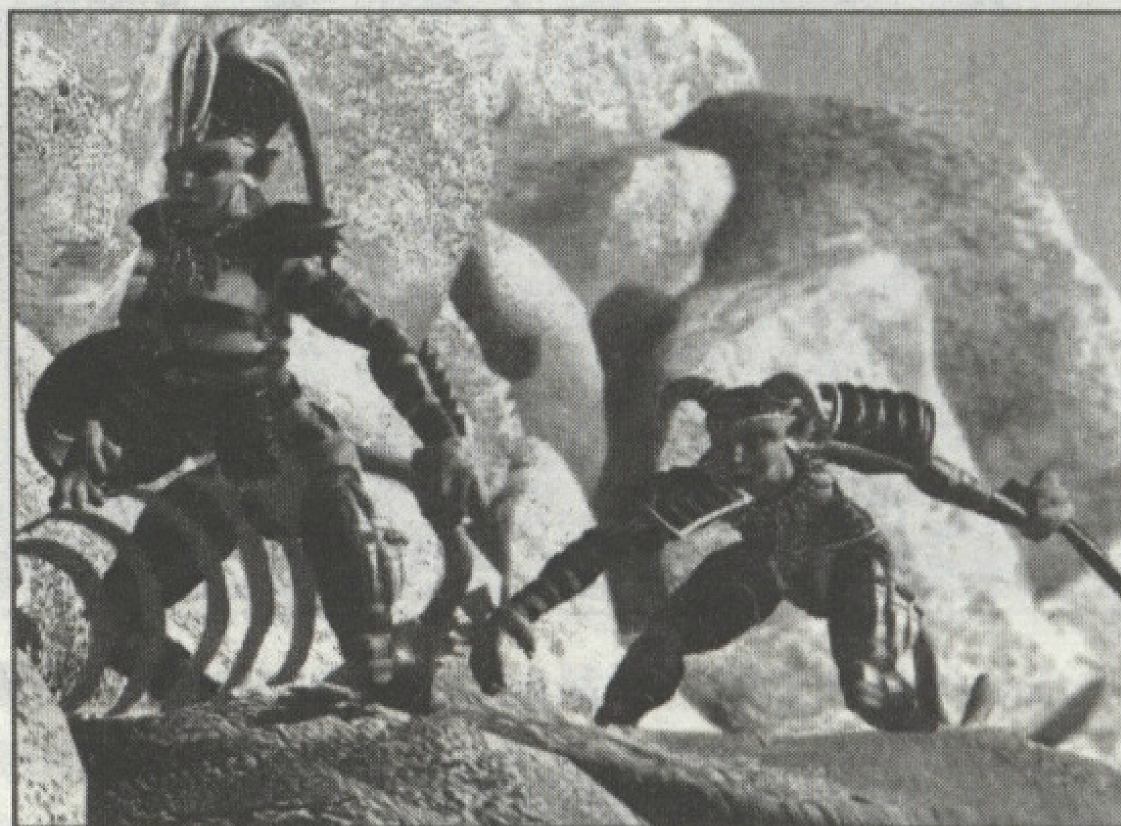
**目的：杀死血乌鸦**

**来源：Kashya**

**奖励：得到一名卫兵，并可雇佣其他卫兵**




血乌鸦并不是一只猩红色的飞鸟，她曾经是流浪部落里一名出色的战士，但不幸在精神上堕落成女巫Andariel的附庸。她的灵魂在墓地深处徘徊游荡，不能安息。用你的武器劈开她的尸体，拯救她堕落的灵魂吧。

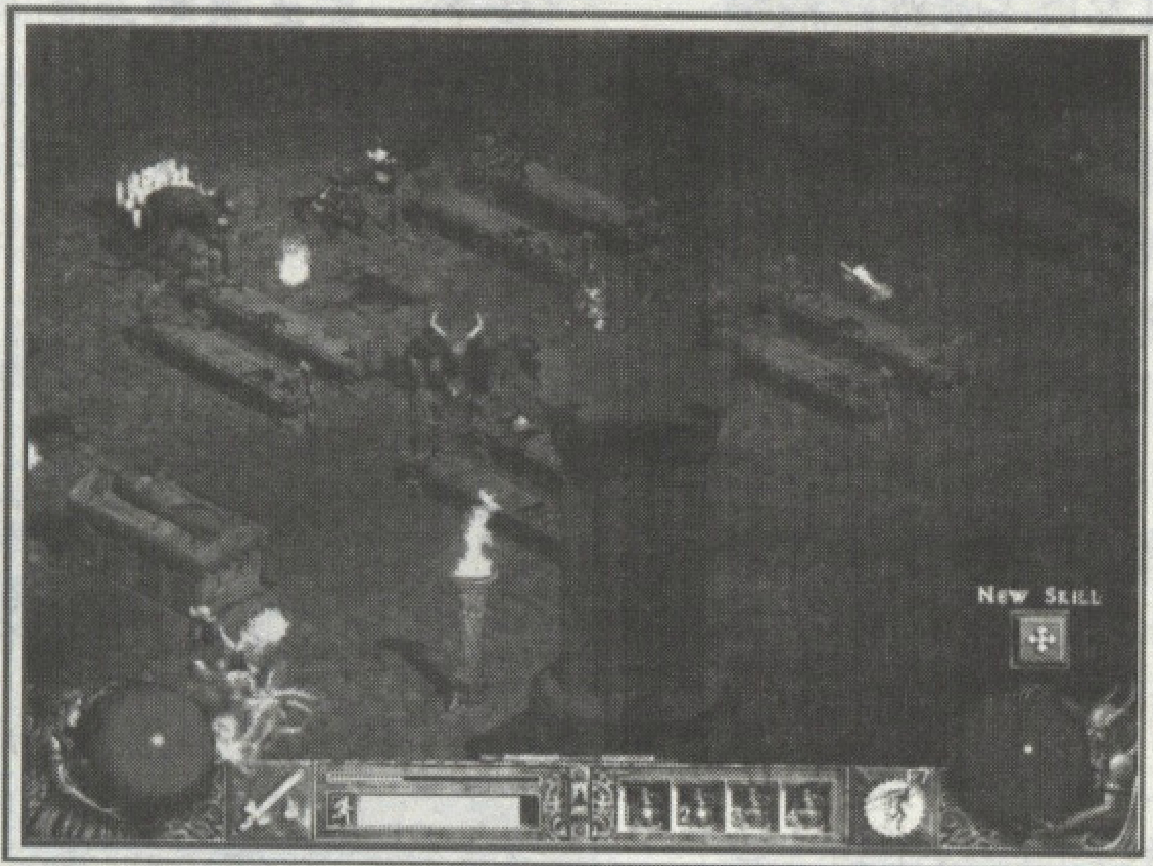


穿过血沼泽，跨越冰之原，再深入墓地（Burial Ground），在墓地的中央聚集着大批的不死系生物和可怕的血乌鸦。如同她生前一样，死后的血乌鸦依然是一位出色的弓箭手，快捷的弓箭加上轻盈的躲闪，令你不得不加倍提防。不必理会她大批的不死系侍卫，把血乌鸦吸引到偏僻的角落里，一鼓作气砍翻就

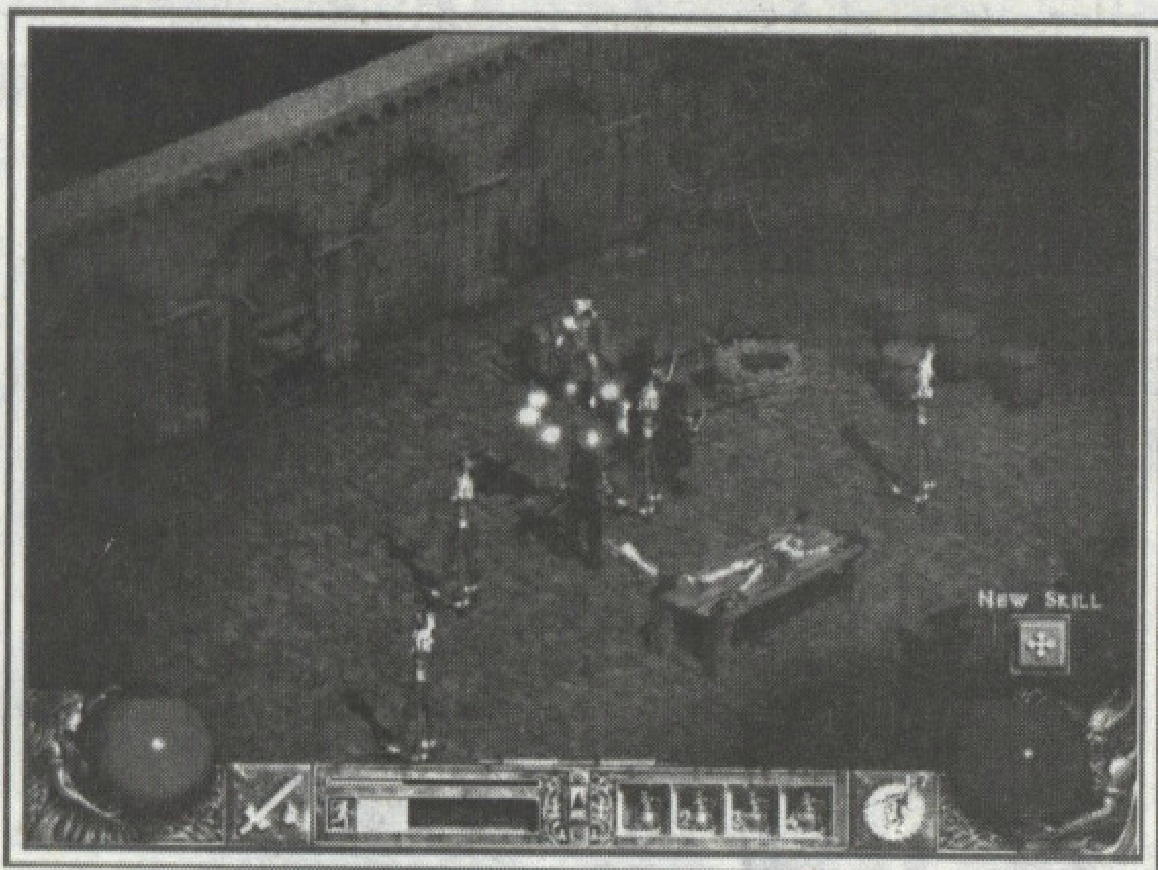
是了。

血乌鸦在凄厉的闪电电光中倒下了，大批崇拜她而聚集起来的孤魂野鬼也烟消云散了。看着大片的鲜血和尸体，你似乎有些欣慰，死亡未必不是一种解脱啊。

你的勇敢和技巧赢得了部落里对你普遍的好感，很多年轻的雇佣兵都愿意跟随你一起去闯荡世界，但事实上他们如此的昂贵又如此的脆弱、功夫更是如此的浅薄，寂寞的时候做个聊天的伙伴还可以，在战场上依靠他们实在是一种奢望。基本上你能雇佣到的都是弓箭手，他们可以随机的使用火或冰箭，偶尔也会有一两个魔法师愿意追随在你的麾下。




**任务：拯救贤者**（The Serch of Cain）
**地点：无情牧场**（Stony Plains）、**黑暗森林**（Dark Wood）、**神秘地点**（Tristram）
**目的：寻找特定物品、拯救特定人物**
**来源：**Kashya
**奖励：被解救的Cain将免费提供物品鉴定**




Cain——这个堕落混乱的世界上仅有的几个贤者之一，即使在最黑暗的世界里依然能够辨认光明和真理，不幸的是他被囚禁在黑暗的Tristram，营救他是你不容推辞的义务。

你首先要穿过无情牧场的地下通道（该场景山崖上的一个洞口），抵达黑暗森林，找到一棵神木（Tree of Inifuss），在神木中找到神奇卷轴（Scroll of Inifuss），把卷轴带回到部落请Akara帮你解释一下。得知前往Tristram的方法——在无情牧场里有五座石冢（Cairn Stone地图上有显示），依照卷轴的指示触摸石头，通往Tristram的入口就会出现（注：Tristram即原Diablo一代里的小镇，已在上一次的Diablo战争里毁于战火，在游戏中你依稀可辨认出这个烧焦的小镇）。进入Tristram后，大批凶狠的敌人蜂拥而上，其中不乏骷髅弓箭手、毒物魔法师等难缠的怪物。Cain就被困在绞刑架（Cain's Gibbet，地图上黄色的圈圈)上，把他救下来并传送回城镇，就大功告成了，当然你也不必着急回部落里领取奖赏，继续在Tristram里探索，也许还有意想不到的收获呢。

Cain对你的救助表示了深深的谢意，并答应愿意免费为你鉴定所有魔法物品，同时告诉了你关于Diablo令人震惊的内幕：那个曾经拯救了整个大陆的战士摘取了Diablo的魔力水晶石，他勇敢地把那魔石嵌入了自己的灵魂，要用自己对光明和正义的强大精神力来控制Diablo。人们彻夜欢呼庆祝，庆祝大陆从黑暗势力的控制下摆脱。盛大的酒宴连续开了几天，但当曲终人散的时候，人们发现英雄已经消失了，他远离了喧闹的人群，远离繁华的市区，到底他发现了什么？他灵魂里的魔石又发生了什么？他体内难道发生了什么不可预知的事情吗？没有人知道，这个伟大的战士带着可怕谣言就这么消失了。Cain怀疑前一阵子通过流浪部落，独自一人前往新大陆的黑衣人就是那个战士。也许我们可以帮助他，也许我们要消灭他，但我们要先找到他。

**任务：遗忘之塔**（Forgotten Tower）
**地点：黑暗沼泽**（BLACK MARSH）
**目的：杀死伯爵夫人**
**来源：**Moldy Tome（**在无情牧场**）
**奖励：大量的金钱和宝物**

用100个处女的鲜血淋浴、活埋人听取他们的惨叫声……这就是邪恶的伯爵夫人最中意的事情，即使离那座古老破败的邪恶之塔一天的路程，你都能感觉到那浓烈的恐怖气息。那么命中注定，你和她只能有一个人存在这个世界上。

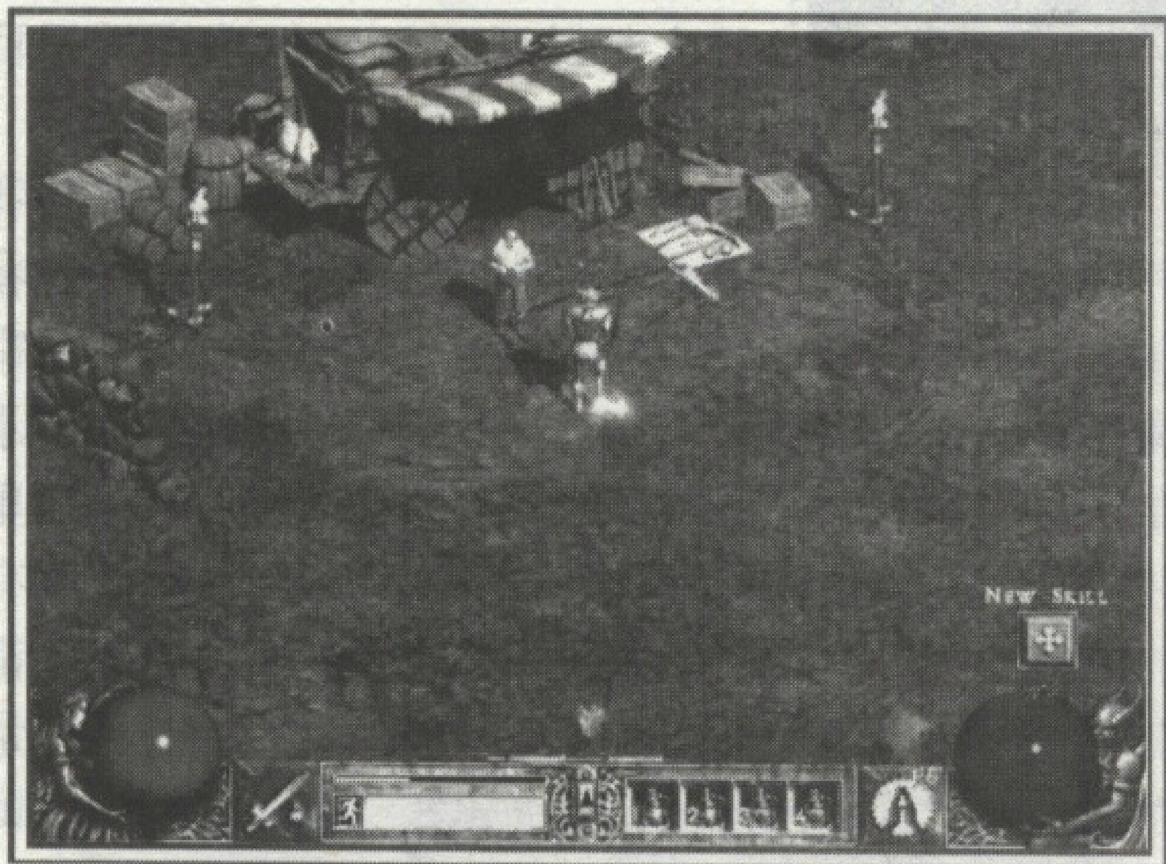
在无情牧场（STONY FIELD）里的一个石冢前，你会看到一本已经年久的腐朽之书（Moldy Tome），在你阅读过之后便能接到这个任务，任务要求你找到位于黑暗沼泽的遗忘之古塔。在黑暗沼泽里，堕落法师是很令人反感的怪物，由于他能够使用召唤魔法令

手下的喽罗复活，所以必须首先消灭他。另外首次出场的魔鹰也不容忽视，在附近你总能找到它们的巢穴，当然也不能放过了，否则巢穴会不断地繁衍新的怪物。在遗忘之塔里，有很多强力怪物，象魔鬼战士（Devilkin Champion）、幽灵（Ghost）和各色魔法师。距离遗忘之塔不远的地方还有个两层的洞穴；其中不乏奇珍异宝，也不乏魔法怪兽。

最后挑战邪恶的根源——伯爵夫人，虽然她把自己隐藏在遗忘之塔的最低层，但依然无法躲避你的攻击。没有什么可以挽救她罪恶的灵魂，也就没有什么力量能阻挡你的杀戮。把她砍成一堆碎肉也许是最好的方案，作为“报答”，你可以随意收集遗忘之塔里大量的金钱和宝物。

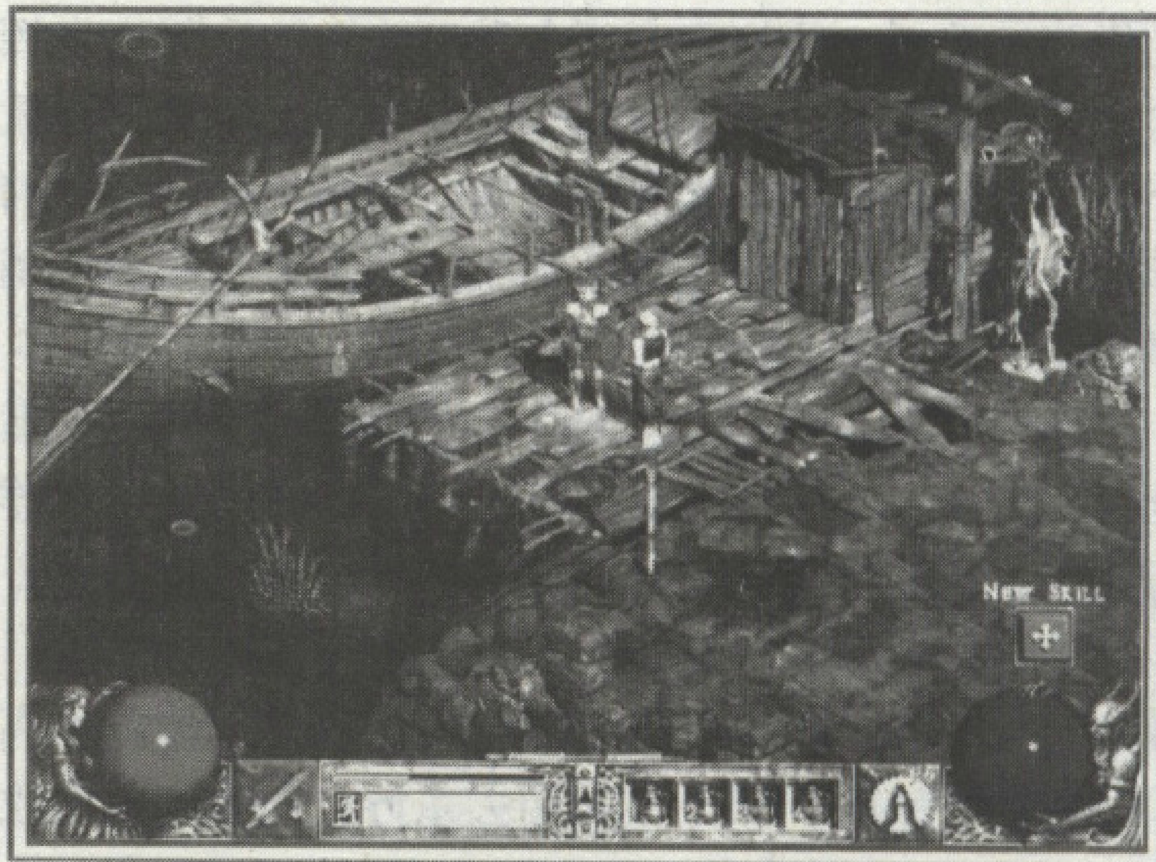
**任务：工具交易**（Tool of Trade）
**地点：修道院**（Cloister）
**目的：找到魔法铁锤**
**来源：**Charsi
**奖励：铁匠Charsi将免费为你的一件物品升级**

流浪者营地里的女铁匠Charsi看来遇到了麻烦，她在仓皇逃离修道院的时候，把一把重要的宗教圣物——魔法铁锤（Horadric Malus）落在了修道院的兵营里。如果你能帮她找回，她答应用她最好的手艺打造一件兵器或者装备送给你。




帮助受困的人是每一个善良正直的战士都应该具有的美德，你自然愉快地答应了女铁匠的请求，孤身一人前往修道院寻找那把魔法铁锤。从黑暗沼泽（Black Marsh）出发，途经Tamoe高原（Tamoe Highland），进入修道院大门，穿过修道院外围建筑，在一处荒芜废弃的兵营里找到了那把铁锤。事实上当然不会象我说的这么简单了，要不为什么Charsi自己不去，而偏偏雇佣你呢？其中的关底大怪物无论攻击和防御都十分的强，更何况还附带着一大帮会远程攻击的小喽罗。对于大多数接触这个任务的角色来说，游戏中的第一次残酷考验来临了。

经过九死一生的殊死搏斗，你终于得到了魔法铁锤，将它交还给女铁匠Charsi，她大喜过望。按照事先说好的报酬，她向你要一件没有附加魔法属性的白色普通装备，经过她一番打造，将一把对于你来说的




“神兵利器”交还给你，实在是游戏初期阶段中的一件优秀装备。另外也可在完成此任务后，先不向Charsi提出升级装备的请求，而是在后续关卡中取得更高级的白色装备后再回来找Charsi打造。

**任务：姐妹屠杀**（Sister to Slaughter）
**地点：修道院**（Cloister）
**目的：找到并杀死**Andariel
**来源：**Deckard Cain
**奖励：大量的金钱和通向东方大陆的许可**

Andariel——这个在信仰上堕落为Diablo附庸的可怜修女，在修道院监狱下面建立了自己庞大的宫殿，并封锁了修道院附近通往东方大陆的山口。没有什么疑问了，信仰魔鬼的人只有死路一条。

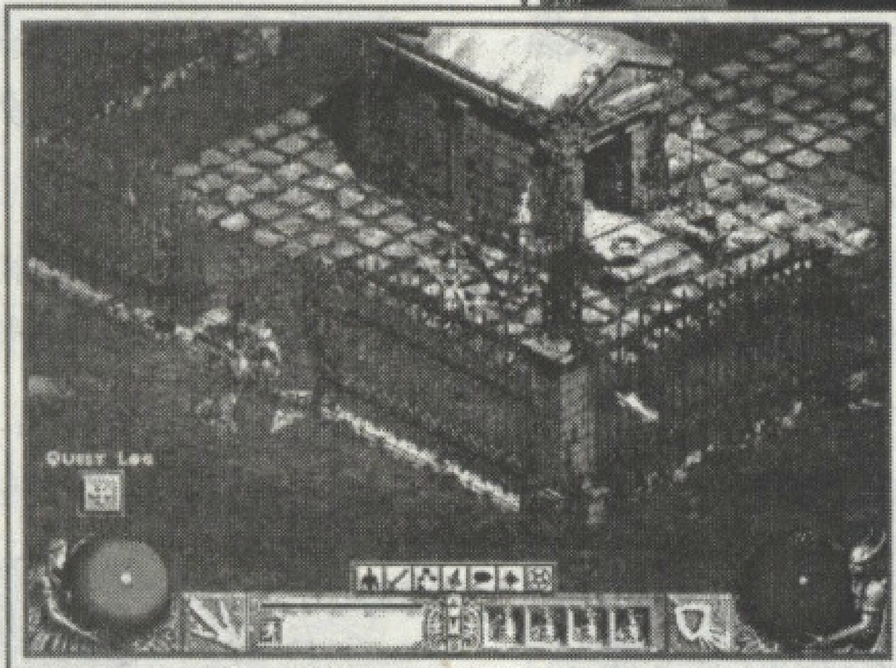
这是第一幕中第一个令人感到压抑或者说烦躁的任务，Andariel继承了Diablo最显著的爱好——深挖洞、广囤兵，她把自己埋藏在如此深邃的迷宫底层，你下地宫找她麻烦不说，她想出来透透新鲜空气也累啊。总之，你要通过修道院、兵营、地下三层监狱、深层洞穴三层，经过与各式妖怪的冲撞，终于看到了好大一潭血……（在从监狱最底层出来后的露天广场上有一个传送点，一定要点亮传送点上的火炬，这样万一在战斗中挂了，可以比较方便地回来再战）



决战在地宫

深层摇曳的火光和刺鼻的血腥味里展开，当你推开一扇沉重的木门，听到Andariel邪恶的笑声的时候，你要做的第一件事情是——掉头就跑！单单是Andariel身边的仆从就已经很难对付了，你怎能孤军深入，以寡敌众呢？把Andariel引到狭窄的门廊或者堵在孤立的拱门，然后一边疯狂喝下各种药水，一边努力发挥自己最大的杀伤力吧。Andariel是个背上生翼的巨大怪物，擅长远程攻击和毒性攻击，如果你能在此之前幸运地佩带一个防毒戒指，那么战斗的天平将向你稍微倾斜一点点。

当Andariel终于被砍成了一堆碎肉（碎肉这个名词是在DiabloⅡ中被广泛传播的一个新名词），你浑身是伤，但脸上挂着骄傲的笑。背上驮着大袋的钱，回到部落的营地里。所有的人都簇拥过来向你祝贺。商队头领Warriv赶着大棚车停在你不远处，他向你高声喊着："来吧，伙计！我们去东方！"你简单地收拾好行装，爬上大棚车，看到Cain坐在后座上冲你微笑着……



马利由斯跟随黑衣人跨过了广漠的沙漠和戈壁，沉默中不断向东方前进着，在他们身后的地平线上始终笼罩着一片浓重的黑云。在接近目的地前的一个夜晚，在露营的篝火边，马利由斯又陷入了那个宿命的恶梦——他看到了一个魔鬼在天使和史前魔法师的合力下，被一块黄色的魔力水晶钉在一块被封印的石头上，它痛苦的号叫直通过遥远的梦境惊醒了马利由斯。

"那是我的兄弟。"篝火边的黑衣男子冷冷地说道，"睡吧，明天黎明的时候我们去结束……"

月光静静的照耀着大地，照耀着沉睡中的马利由斯，也照耀着遥远沙漠里缓缓前进的商队……

## 第二幕

背景：一路风尘到达了神秘的东方——位于尼罗河畔的古老城市Lut Gholein。这个被沙漠和戈壁包围着的城市表面上似乎平静安详，在街道上可以看到匆匆走过的蒙着面纱的女人，隔壁酒馆里男人们喝酒喧哗的声音很远都可以听到，王宫前挎着弯刀的卫兵慢慢地往来巡逻。那个带着恶魔灵魂的黑衣男子真的来过这里吗？

**任务：** 人妖之窝（Radament's Lair）

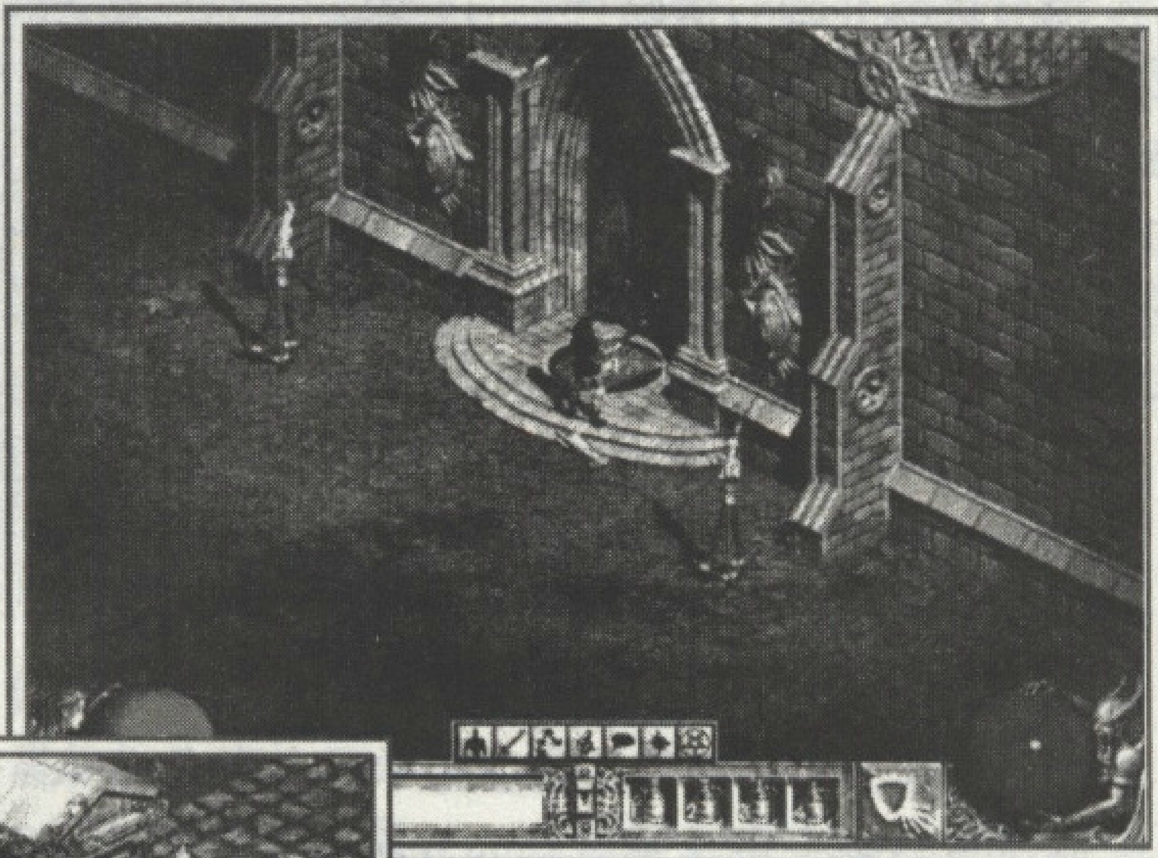
**地点：** 下水道（Sewers）

**目的：** 找到并杀死Radament

**来源：** Jerhyn、Atma

**奖励：** 技能之书以及金钱、物品

城里人都用一种淡然和怀疑的眼光看着你这个身披重甲的陌生人，显然他们还不相信你说的关于Diablo可怕的传说和你的战斗实力，看来你又得杀些魔鬼来证明自己了。在和Lut Gholein的大公Jerhyn谈过后，你隐约了解到这个城市里似乎有麻烦，总有尸体



于清晨在下水道的出口被发现，而且全身呈现绿色，还有腐臭的味道蔓延在城市的各个角落。城市的执政官曾经命令清理下水道，但派去的人都被强烈恶心的味道逼了回来……

在简单整理了装备和药品后我开始清理下水道，下水道的入口一共有两个，一个在城市偏北——被一块厚重的木板盖着，另一个在城市南部的河边，顺着大堤巡视很容易发现这个依山傍水的下水道入口。下水道里漆黑一片，从黑暗的角落里不断涌过来腐烂的不死系生物。它们中的大部分都有毒，象干尸（Dried Corpse）每一次挥舞沉重的拳头都带有致命的尸毒，即使你把它劈成两片，也会有大量的毒气从它干枯的尸体里弥漫出来，着实要小心。即使是地上一个不起眼的箱子（Goo Pile），你草率地打开都会有毒气喷射出来……你在杀死Andariel时如佩带了防毒戒指可以帮你缓解一下这个"绿色"的局面。这个下水道果然是工程浩大，一共弯弯曲曲地挖了三层，在更深的地下会有骷髅魔法师和巨大的食人妖。突然你听到Radament阴森森的笑声，这个身材魁梧面目狰狞的尸怪从黑暗中带着它的手下一起扑向你，注意要在附近找到一个有利位置，尽量不要陷入包围。Radament移动速度很快而且会喷射毒气，要把他引到一个偏僻的角落里一对一单挑。在清理完下水道后开始清理Radament的财产，你意外地发现了一个

卷轴，也许智慧的Cain能够给你解释这些奇怪文字吧。于是，你带着Horadric卷轴和一身的臭气离开了这个肮脏的下水道，外面阳光明媚。

任务：法老的权杖（Horadric Staff）

地点：以下三条路线分别能取得三件神器：1.岩之荒漠（Rocky Waste）、干枯山脉（Dry Hills）、死亡山峰（Halls of the Dead）；2.遥远的绿洲（Far



Oasis）、蛆巢（Maggot Lair）；3.失落的城市（Lost City）、蛇谷（Valley of Snakes）、巨毒蛇爪神庙（Claw Viper Temple）。

目的：寻找并组合权杖

来源：Cain

奖励：神器方箱

Cain慢慢翻阅着你找到的那本Horadric卷轴，脸上的表情凝重起来，他告诉你：这本卷轴详细记录了古老的Horadric魔法师把邪神Baal封印在Tal Rasha里的传



说，甚至记载了打开封印进入埋葬心室（Burial Chamber）的宗教仪式。被奉为神器的法老权杖就是开启隐藏通道的钥匙，但是千百年来的岁月和战火已经将权杖分散在这片沙漠的各个角落，找到它们并开启封印吧！

值得庆幸的是法老权杖并没有象Cain描述的那样被拆成一片片的，而只是被掰成了杖头和杖杆两个部分。当然还有一件使权杖重新合并的神器方箱子（Horadric Cube）也是必须的。在死亡山峰的神庙的第三层大厅里，你在怪物的尸体堆里可以找到一个冒着神圣光彩的箱子，这就是神器方箱。在遥远的绿洲，你会在地面上发现一个很小的洞口——蛆巢，猫着腰爬进去，在这个阴暗潮湿的地下世界里，你遇到了比任何怪物都更可怕的敌人——你的肠胃。这里遍布着喷射黏液的巨大昆虫，不断蠕动还在孵化各形的小蛆（我们的一个强大的魔法师同学在看到这个景象后，立刻把午饭送给了键盘，几个女孩子也是遭遇到那些巨大昆虫的袭击后拒绝继续游戏）。蛆巢的最深处是一只硕大肥胖的巨蛆，在它金黄色外壳的周围密




密麻麻地遍布着各种其它有毒昆虫。场面虽然异常恐怖、恶心，难度却异常的低，尽管巨蛆对毒系和冷冻系攻击有较强的抵御力，但用物理攻击可将其轻易砍翻。它死时发出嘶嘶的惨叫，同时剧毒的体液四下飞溅，不要被这种致命的毒液碰到，毒液会迅速侵蚀你的身体，直到你的生命值为1才终止，真可谓不死不休。在遍地的黏液和残骸里你找到了遗失已久的杖杆（Shaft of the Horadric Staff）。在巨毒蛇爪神庙的第二层，你得到了杖头（Top of the Horadric Staff），终于神器在手、天地合一。

任务：腐蚀的太阳（Tainted Sun）

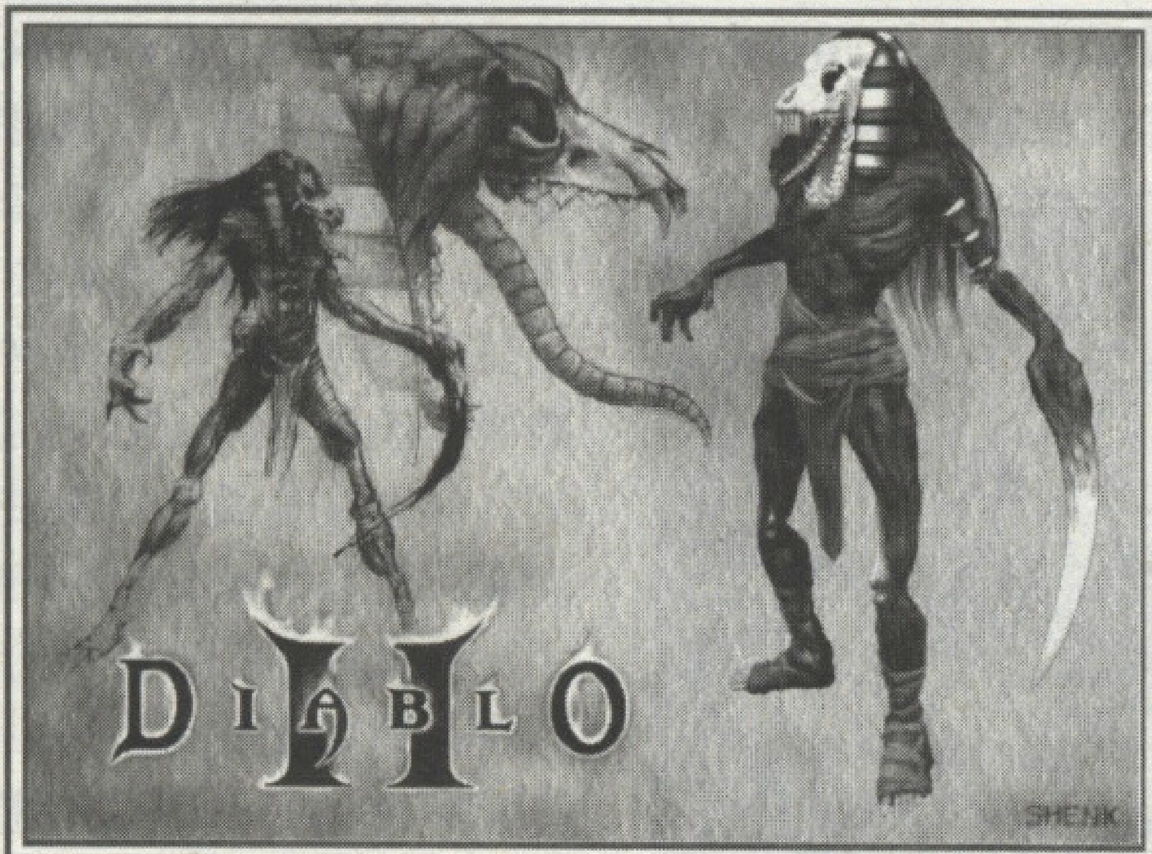
地点：巨毒蛇爪神庙（Claw Viper Temple）

目的：破坏祭坛

来源：Drognon

**奖励：金钱、物品**

在接近遥远的绿洲（Far Oasis）的时候，太阳突然失去了光泽，天地间顿时陷入了无边的昏暗。茫然惶恐的你回到了Lut Gholein城里，Drognon找到你并告诉你他一直在密切关注着巨毒蛇爪神庙的邪恶仪式，他相信太阳陨落这件事情一定和那些信奉蛇教的人有关。哦？巨毒蛇爪神庙？那不是取得Horadric杖杆的地方吗？




穿过遥远的绿洲，再路经失落的城市，到达蛇谷，再次深入巨毒蛇爪神庙。在神庙的最深处摧毁巨毒蛇之祭坛（Serpent Altar）。回到地面上，又是一片阳光灿烂了。这大概是第二幕里最简单的一个任务了，还等什么，快回城把喜讯告诉大家吧（他们不会自己看吗，太阳挂得老高呢）。

**任务：神秘圣堂（Arcane Sanctuary）**

**地点：皇宫（Harem）、神秘圣堂**

**目的：翻阅Horazon日志**

**来源：Drognon、Jerhyn**

**奖励：金钱、物品**




在Lut Gholein城阳光明媚的广场上，你表情严肃地取出各件神器，依照Cain的指点，把Horadric杖的两部分放在神器方箱里，按动转换开关。哇！传说中的法老权杖终于又见天日了。在欣喜之余，你突然觉得有点不对劲，为什么周围静悄悄的什么也没有出现，打开的封印的秘室在哪里？传说中恐怖的Diablo的兄弟Baal又在哪里？智慧的Cain也无奈地耸耸肩膀，他无能为力，对于这个古老的传说，他并不比你找到的Horadric卷轴上讲述的更多。

前面的路一下子又变得扑朔迷离了，你在城市里满无目的地走着，希望能找到些线索。皇宫前站着两个威武的卫兵，从他们紧张的眼神里你似乎觉得他们有什么问题，但卫兵只是礼貌而严肃地拒绝了你进入宫殿的请求。在城市里和每一个你见到的并且愿意和你交流的人交谈，你渐渐意识到似乎皇宫里放生了些可怕的事情，你回头找到Jerhyn大公，逼他说出了真相……

一天深夜，皇宫的地下室突然进裂出一条巨大的裂缝，无数怪物从这个失控的裂缝中涌到皇宫里，开始残忍地屠杀正在熟睡的人们，虽然皇家卫队拼死抵抗，挽救了Jerhyn大公的生命，但还是没能控制局面。侍卫队且战且退，防线一直拉到皇宫大厅才勉强挺住怪物们轮番的攻击。这就是皇宫外面戒备森严的原因，而大公本人也无家可归，终日在皇宫门口游荡。

听到你想进入皇宫一探究竟，大公在惊讶之余痛快地答应了，只有旁边的侍卫队长带着惋惜和惜别的表情默视着你。走进皇宫大厅后，果然是尸横遍野、惨不忍睹，整个宫殿里静悄悄的没有一个能动的人影。绷紧的神经在进入皇宫二层后，却突然因涌出的大团怪物而放松了——无非是些高大魁梧的野人和骷髅魔法师而已。你大吼一声冲了过去……于是在那些可怜的嫔妃尸体中间又平添了许多怪物的肢体。清理完在皇宫地下室（Palace Cellar）的第三层，你却没有找到人们说到的巨大裂缝，只有一个传送门（Portal）在那里闪着异样妖异的光彩，于是你勇敢的向里跨了一步，眼前一黑……（硬盘灯开始狂闪）

当你睁开眼睛的时候，吃惊地发现自己处在一个飘渺神秘的世界，巨大的宫殿和楼梯悬挂在广漠的太空里，遥远的繁星流光溢彩。正在你惊讶于眼前的这一切的时候，突然远处传来野兽般的吼叫，你意识到战斗的来临，这地方虽然漂亮清新，但绝不是广寒宫，居住在这里的家伙也绝对不会象嫦娥姐姐，看——说着说着，就有个顶着两个犄角的羊头冲了过来。这里的怪物大致有三类，羊头怪物只是跑腿的小伙计，算是这里的装饰物；而凤凰由于可以飞翔，很容易在混战中截住你的退路，需要小心；真正令人恼火头疼的是大量的火

系魔法师，他们专门等在你战斗的时候，突然在你的脚下点燃一堵火墙，让你进退两难。随着战斗的深入，你逐渐回忆起学者Drognon告诉你的那些古老传说：Horazon——曾经是这个世界上最强大的魔法召唤师，居然能用深厚的魔法力在异次元空间里营造出一个神秘圣堂，并召唤出大量的怪物奴隶作为这个圣堂的守护者，也许你能从这个魔法师营造的世界里找到前往封印墓穴（Tal Rasha Tomb）的线索……

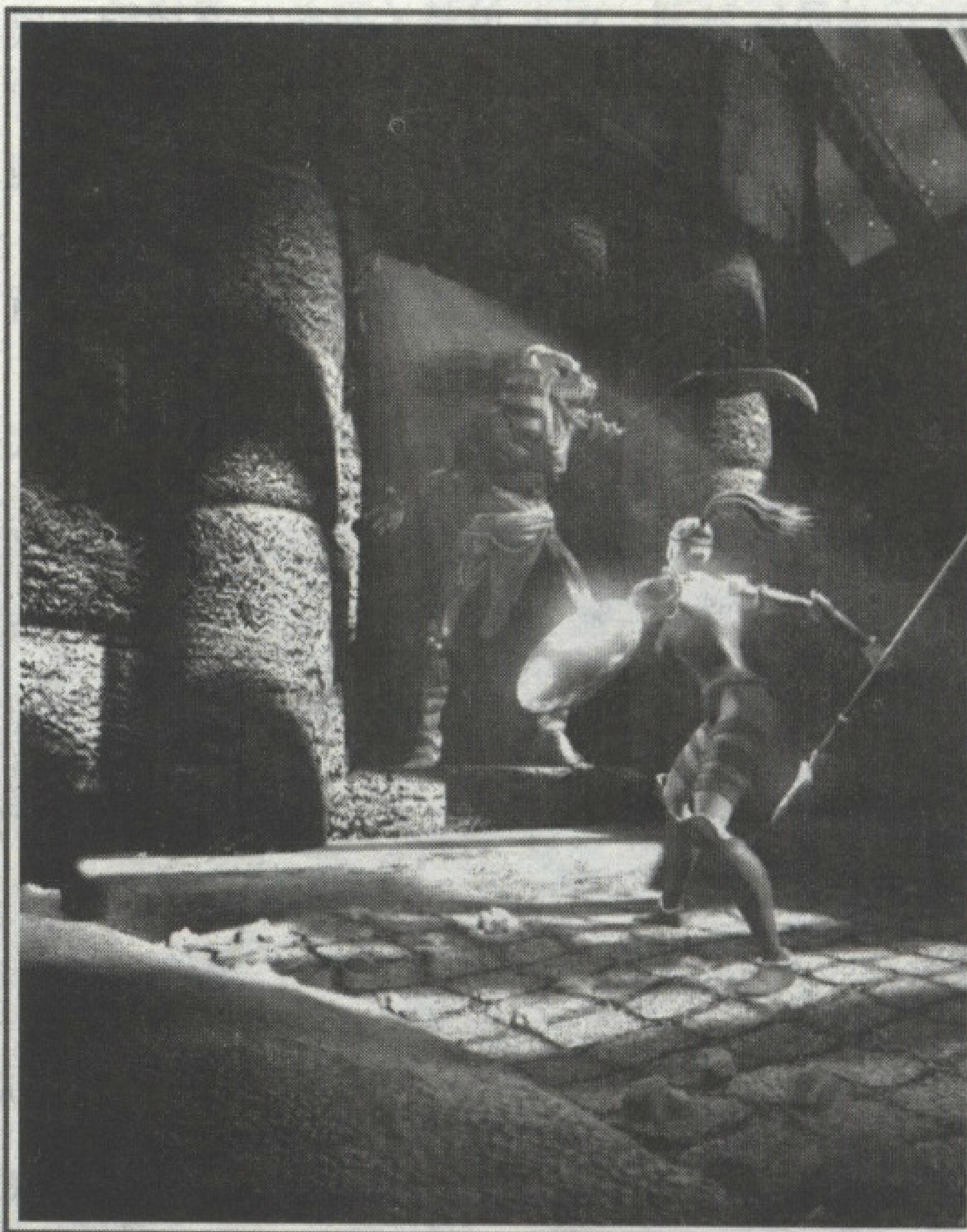
果然，这个强大的史前魔法师把他的日志（Horazon's Journa）放在了这里，你仔细阅读了这本又厚又重的日志后，一个魔法传送门被打开了，穿过传送门你到达了一个新的区域——魔法师峡谷（Canyon of the Magi），点亮了该地区的传送点（Waypoint）后回到Lut Gholein城，估计Cain在看过日志后又会给你讲述一个长长的阿拉伯传说了。



任务：魔法召唤者（Summoner）
地点：神秘圣堂
目的：杀死Summoner
来源：神秘圣堂
奖励：金钱、物品

Horazon留下了一个魔法召唤师看管他的日志，当你接近存放日志的圣堂后，你会自动得到这个新任务。作为魔法师，Summoner最擅长远距离的魔法攻击，最惧怕近距离的物理伤害，所以你的任务就是发现、接近并消灭她。这的确是个出奇简单的任务，大概是为了凑齐六个任务数目，而不得不勉强安排的吧。回到Lut Gholein城后，Atma称赞你的勇敢并完结此任务。

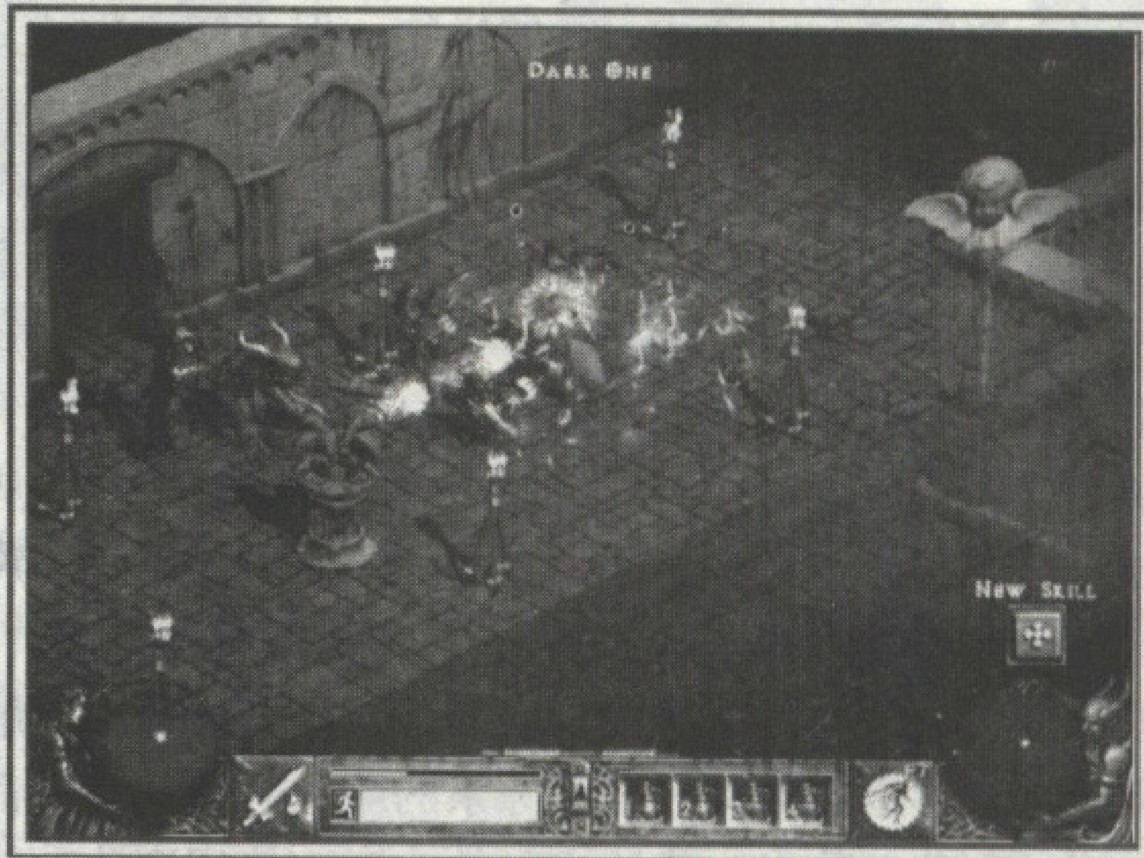
任务：七个墓穴（The Seven Tombs）
地点：魔法师峡谷（Canyon of the Magi）
目的：寻找并搜索Tal Rasha Chamber
来源：Jerhyn



奖励：金钱、物品和关底奖励的魔法物品

早在第二个任务要求凑齐三件神器恢复法老权杖的时候，你就接到了搜索这个墓穴的任务，但苦于虽然法杖在手，但不知道在哪里举行仪式而往返周折，浪费了大量的时间。终于在那个神秘的异次元空间里，从史前魔法师的日志中你找到了魔法师峡谷。

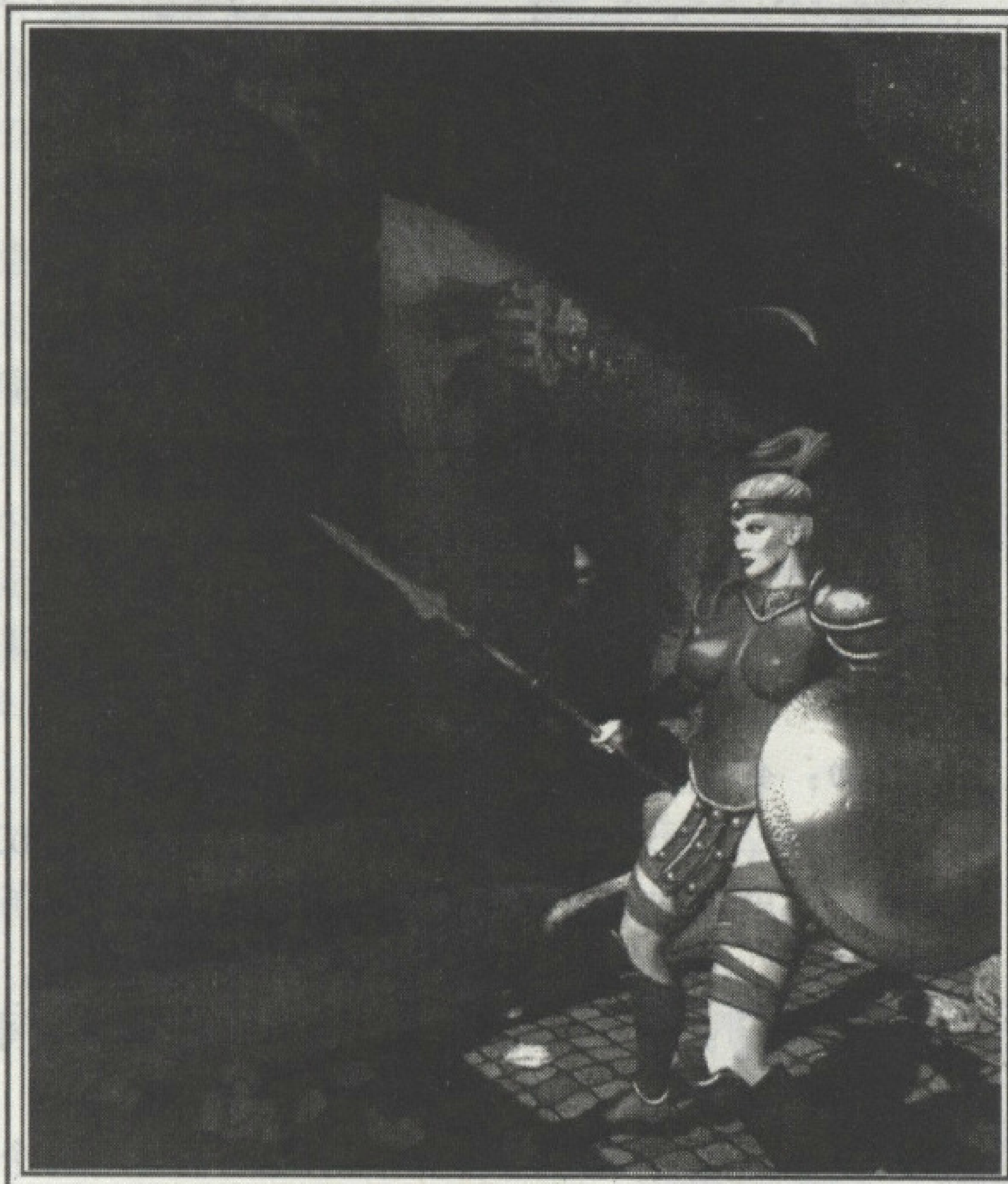
Jerhyn和Drognon都回忆起，不久前曾经有一个神秘的黑衣人在附近的荒漠和墓穴里出现过，他也许就是那个曾经杀死Diablo的英雄，或者更确切地说他就是那个灵魂已经成了Diablo的魔鬼！他一定怀着和你同样的目的——打开封印的墓地。动作快些吧，勇敢的人，时间也许不多了。




在魔法师峡谷，你遇到了难题，有七个看起来同样的墓穴都标明通向Tal Rasha Tomb，作为一个信仰

正义和光明的战士，也作为一个渴望经验值和升级的玩家，你当然可以把七个墓穴全部清理一遍，但时间也在一秒一秒地流逝。Diablo也许正在你不远的地下解救他的兄弟——Baal。注意观察你的任务窗口，任务信息将会提示你正确的坟墓符号，对照着符号就可以找到进入正确墓穴的入口。

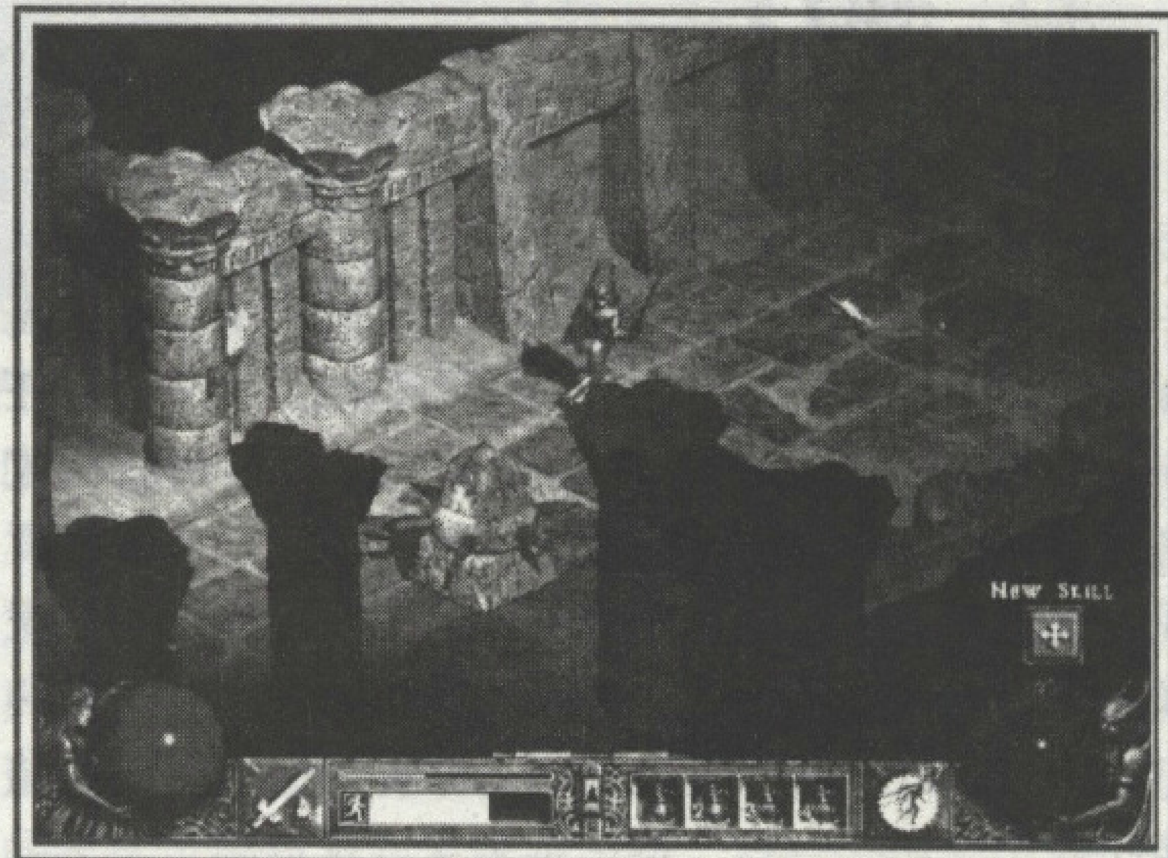
忽略过所有小规模的战斗，你终于清理完墓穴底



层的祭坛，把法老权杖（Horadric Staff）插到祭坛的的孔上（Orifice）。一道耀眼的白光闪过，刺破洞穴直指苍穹，刹那间地动山摇、巨大的石块从墓穴的顶上砸落下来，显露出一个黑漆漆的洞口——Tal Rasha Chamber终于显露出它狰狞的面孔。尽管你今生已经挖过无数的墓穴，砍过无数的怪物，但不知道为什么现在还是如此的紧张，下面当然有可怕的Baal，也许还有更恐怖的Diablo。

然而实际的结果可笑而简单——两个大魔头谁都不在，只有一条巨大的妖虫留守在这个隐蔽的墓穴里。正当你暗自庆幸没有遭遇Diablo的时候，那只大虫迅速向你爬过来，速度之快让人一惊，没等你反应过来，已经听到了它坚硬的触角撕裂钢制盔甲的声音。迅速拍下一瓶药水，并开始后退寻找有利地形，但紧接着大虫的第二次攻击就穿透了厚重的盔甲，触角扎在身体里立刻释放出冰冻系的魔法，你整个人都透出了蓝荧荧的光，武器挥舞的速度、使用魔法的频率、甚至被冻僵的腿都无法快速移动！你拖着被施法冻僵的身体四下躲闪，妄图找到一个出口，而大虫则紧随其后，不给你以喘息之机。看着你的生命被一次一次打到垂危的边缘，而你连还手的力量都没有，终于在你惨叫着倒下的最后时刻，你绝望地发现了一个事实——这个墓穴根本就没有出口！（作者注：不知其他各位兄弟们的战绩如何，反正我是栽在这条大虫手下不下三次，原因固然有这个关底大Boss身手不凡的一面，但也和这个游戏的整体设计有关——由于采用了动态即时读写内存缓冲，也就是在转换两个游戏区域时，在不暂停当前任务的前提下进行内存缓冲的清空和写入，这样一来当进入一个全新区域时，往往是硬盘灯狂闪不止，游戏出现严重的停顿、跳帧现象，这时候你几乎无法对角色进行操作，而怪物则“跳跃”着扑向你开始攻击，当内存缓冲读写完毕之时，就是你一命呜呼之日。这个问题不是补丁程序或者玩家档次能够解决的，去升级你的计算机或者购买大内存吧。事实上我是换到一台PIII256M内存的高档计算机上才做掉这条大虫的。）

在Tal Rasha Tomb的深处，你看到了一个被捆绑着的大天使，在把他解救下来后，他告诉了你事情的经过。这个叫Tyrael的大天使来到这里本是为了阻止Diablo释放他的兄弟Baal，可惜Diablo已经今非夕比，在一番惨烈的拼斗后Tyrael战败被俘，他们兄弟两个已经前往Kurast的Zakarum神庙，据说那里囚禁着Diablo的大哥——憎恨之神Mephisto（The Lord of Hatred）。你默然无语，虽然你日夜兼程拼死撕杀，但现在看来依然是徒劳无功，Diablo和你几乎是擦肩而过却失之交臂。你凝望着这个Diablo曾经战斗过的狭小墓室，前途又一次充满着迷茫，什么时候你的勇气和剑才能直面这个恐怖的魔鬼呢？




回到Lut Gholein城，和Jerhyn大公话别后，在城市的南部码头找到水手长Meshif，你和你慈祥的长者Cain一起扬帆出海，目的地——Kurast港口。

（待续）

# 剑侠情缘2

北京 天柱

## 序

南宋绍兴年间，宋金对峙，南宋朝廷为苟且偷安，压制抗金将领，以达到与金国议和的目的，江湖败类更是蠢蠢欲动。这时，一干义薄云天的英雄儿女



驰骋江湖，不惜以自己的生命保卫国家栋梁。其中“父辈恩怨鬼神惊，儿女情仇天地泣”说的就是张如梦和南宫彩虹这对恩爱侠侣的故事。

张如梦是南宋大将军张风之子，南宫彩虹则是金国丞相南宫灭之女。张风、南宫灭各为其主争斗多年，张风死在南宫灭手里，南宫灭又为张如梦的妹夫独孤剑、妹妹张琳心所杀。天意弄人，张如梦和南宫彩虹偏又一见钟情。

一天，两人为一张关系两国前途命运的军事地图在剑门关相遇，他们都知道这一仗在所难免，于是在决战前以天为证，以地为媒结为夫妻。之后的那一战直打了三天三夜，但结果如何没有人知道，只是从此以后武林中再没有人见过张如梦和南宫彩虹露面。有人传说他们夫妇携黑白双煞退隐江湖，隐居在大漠深处……

这一日，张如梦夫妇谈起儿子南宫飞云最近常闷闷不乐，学文习武也是心不在焉，商量一番，最终决定让他独自到江南姑母家，也好多磨练磨练江湖经验。

十六岁的飞云少年心性，听了父母的打算自然心花怒放。黑白双煞见飞云即将远行，也把各自深藏的武功（寒霜掌，杀意）教给了他。听过父母的叮嘱，飞云收拾起盘缠和衣物就匆匆上路了。

## 第一回 狂沙镇同翩翩公子论道 百花谷遇楚楚佳人同行

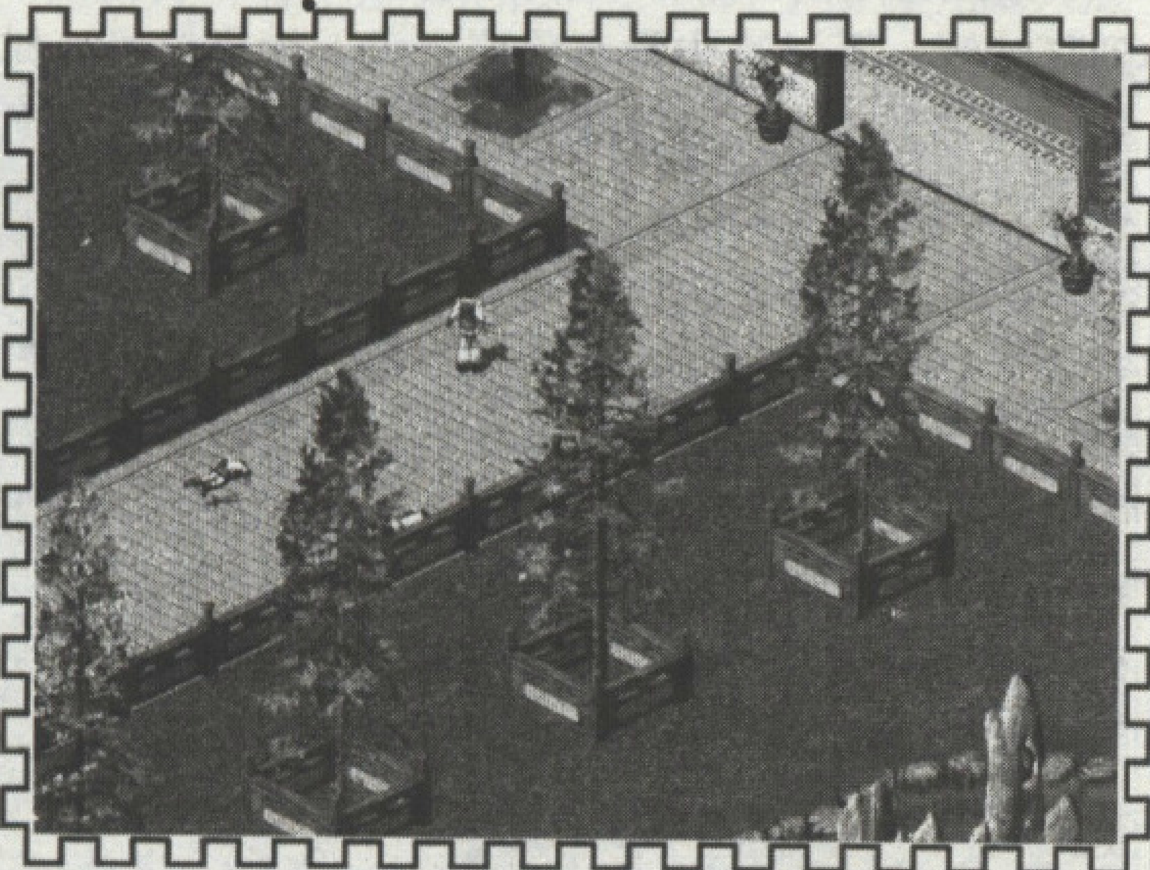
沿路到了沙州村，向村人打听得知一路向南可以到狂沙镇。不过途中常有狼群出没，为害村民，村长说附近西南方的矮树林有座废墟，常有武林人士走动。飞云来到废墟，发现这里已经被狼群占据了。杀死那匹黄色的火狼后，在废墟角落的箱子中找到一本名为“怒雷指”的武功秘籍。在废墟中还有一个地道，果然有些武林人士在里面，二话没说就动起手来。打败他们搜了些银子回到沙州村，村长为感谢飞云送了他五百两银子和一把桃花剑。



继续南行来到狂沙镇，发觉这里的气氛似乎不大对劲。进了客栈，看见角落里的书生倒不似个俗人，飞云上前寒暄一番，一顿酒菜也有了着落。席间谈起这小镇的情形，书生倒见多识广，说是帮派的活动，半夜定会起争斗。听说有架打，飞云兴奋起来，眼看时间还早，先找了间客房休息。

一觉醒来，已经是半夜时分。赶到狂沙镇东北铁门寨时，这里已是尸横遍野，惨不忍睹，只有山寨头领还有一口气。听飞云说了身份，只说了一句“请你……去……后山百花谷，放……yan……”就死去

了。受人临死之托只好照办，他大概是说“放烟”吧。解决掉山道上的几只猛虎到了后山，居然是别有洞天。飞云找不到可烧的东西，却见有座小木屋，进去一看，有位姑娘被绑在屋里。飞云一见之下吃惊非小，这不就是那梦中常相见的姑娘么。松绑后，飞云本想套套近乎，却被骂作是轻佻无礼的小人，真是……



想起还有放烟的事要做，飞云到屋外找了堆柴火点着了，算是完成了任务。然后带着那不情愿的小仙女回到狂沙镇客栈。休息之后，小仙女说要辞行，但飞云怎能放过这机会，三言两语说得她心甘情愿地同行了。出了狂沙镇，穿过小树林，来到龙门客栈，飞云见先前的那个书生正在里面，打过招呼，书生说有事要办，与飞云约在长安城酒店再见。飞云和小仙女继续赶路，在林间休息时不觉谈起宋金两国的战事，不免又是一番感叹。

## 第二回 一箭射四雕计得夜明珠 隔山观虎斗离间土霸王

有佳人陪伴，枯燥的旅程似乎也短了许多，两人不觉到了长安。本想先去找那个书生，小仙女却直叫累，只好先到客栈安顿了她。飞云独自来到街上，忽然想到可以给小仙女买些礼物来讨她的欢心，就在城里闲逛起来。

大路边的小贩本想拿假货蒙骗飞云，却不想遇到了识货的。见飞云生气，小贩告诉他对面的杨七爷家有颗夜明珠，是个至宝。可是杨七爷一开口就要十万两，飞云哪有这么多银子，正要告辞，杨七爷又说如果能为他办成一件事，愿意将夜明珠双手奉送。既然有这种好事，且听听再说。杨七爷说起当年杨贵妃逃难到这里，曾把夜明珠和太宗皇帝的玉圭交给先祖保管。金人攻来后，玉圭被一个叫上官豹的恶霸伙同长安府尹黄中青抢走了。飞云听罢不禁侠气上冲，一口接下这差事，问明了上官豹城东住处，就出了杨府。

牛皮是吹了，可这取宝之事还真是棘手，先探探路吧。来到衙门口，正听见两名衙役在闲聊，得知黄中青去了玉楼春，上官豹刚出远门回来。飞云略微一想，就想到一个一箭四雕的妙计——趁黄中青不在，先盗出他的官印，再找上官豹骗出玉圭，回去交还杨七爷。飞云施展轻功跃进衙门，进到后面的大牢，把看守们尽数打倒后，终于在地牢深处的箱子里找到了官印。来到一旁的上官豹家，家丁见了官印，恭恭敬敬地把飞云迎了进去，见了上官豹，瞎掰了一通，就把玉圭“借”了出来，真是太容易了。玉圭还给杨七爷后，飞云也得到了夜明珠，黄中青丢了官印一定会去找上官豹算帐，到时候就更有好戏看了。

## 第三回 斗酒长歌门主夜走佳人 误闯风雪山庄缘结玉女

飞云回到客栈，见小仙女睡得正香，不忍打搅，决定还是先去会书生。那书生果然已经等在酒馆里了，这一见面又少不得要痛饮一番。书生自报家门——长歌门柴嵩，飞云紧记白煞临行前叮嘱的不能透露真实姓名的话，只好自取名字云飞。酒足饭饱之后，飞云急着赶回客栈，却发现小仙女不在了，据掌柜的说是被两个人请走的。唉，花了这么多功夫全白费了，不行，得去找她。飞云把怨气都撒在了柴嵩的身上，回到酒店就要柴嵩一起去找小仙女。柴嵩倒是很够义气，二话没说就答应下来。可是长安这么大，一点线索也没有，该到哪里去找呢？柴嵩提议飞云去城西的风雪山庄碰碰运气，他到别处打探。

沿路来到风雪山庄，看庄口摆的阵势似乎不大对劲。飞云向守门的家丁打听小仙女的下落，可是不知名不知姓的怎么也说不清楚。这家丁也是不可理喻，听说是来找他家小姐的，一言不和就招呼众人围了上来，飞云哪在乎这些，三两下就把他们都放倒在地。刚进里厅，就见一个自称风雪神刀赵升权的人挥刀逼了上来，飞云见自己伤了他们这么多人，心中也有些过意不去，于是卖个破绽，假装不敌，被关进了柴房。正要想法离开时，风雪山庄的小姐赵无双走来，飞云也发现是自己搞错了，还好赵小姐通情理，见是一场误会，就命人放了飞云。

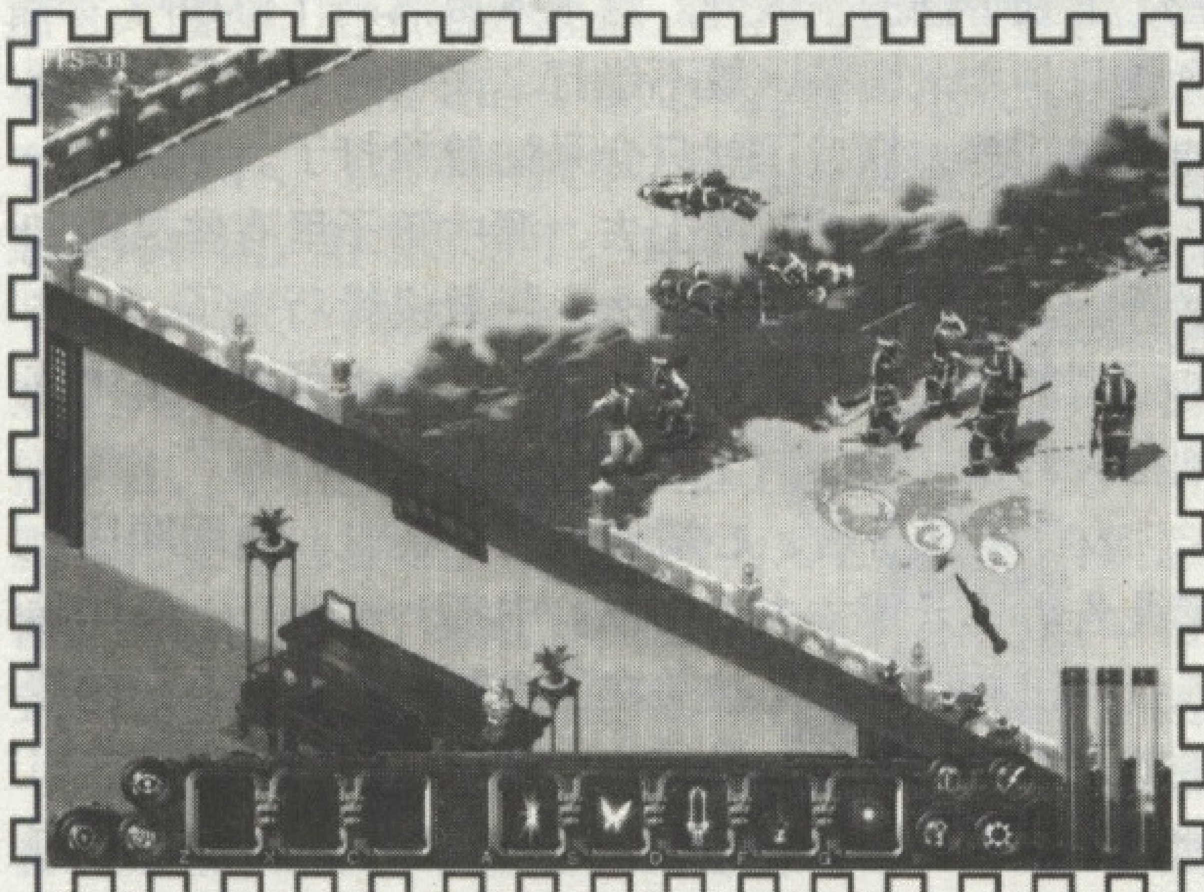
正要走出山庄，却听到家丁们喊着又有人来闯山庄了，正在和小姐交手，这等英雄救美的事飞云岂能错过？返回庄里，原来是柴嵩听说飞云被擒，准备来救人的。听柴赵二人说着说着又要打起来，飞云赶紧

出来劝阻。释清了误会，柴嵩向赵无双打听小仙女的消息，赵无双猜测她可能是翠烟门的人。说起这翠烟门，弟子个个都是相貌俊美，江湖上有不少的年轻人都想做翠烟门的姑爷，那接走小仙女的人或许也是吧。飞云见有了线索，问明翠烟门的所在，就要拉柴嵩走，但他说在长安还有事要办，看着柴嵩和赵无双两个人越聊越亲热，飞云只好作罢。

## 第四回 独探翠烟门智计破奇案 舌战唐长老巧语圆姻缘

出了长安南门，在别离村听说东北的树林有武林人士出没，大概是有什么宝贝。既然有热闹，当然是先去树林啦。树林中有不少人正在相互撕杀，见了飞云也是拔刀相向，来者不善只好打了。走到树林深处，飞云见有个小孩被困在这里，于是就把他送回了村子，小孩将一把林子里住的一位老爷爷送他的钥匙转送给了飞云。回到树林，终于在林子中央找到了三个箱子，用钥匙打开，是一本《百步定身法》和一些衣物（青丝巾，朝云巾）。

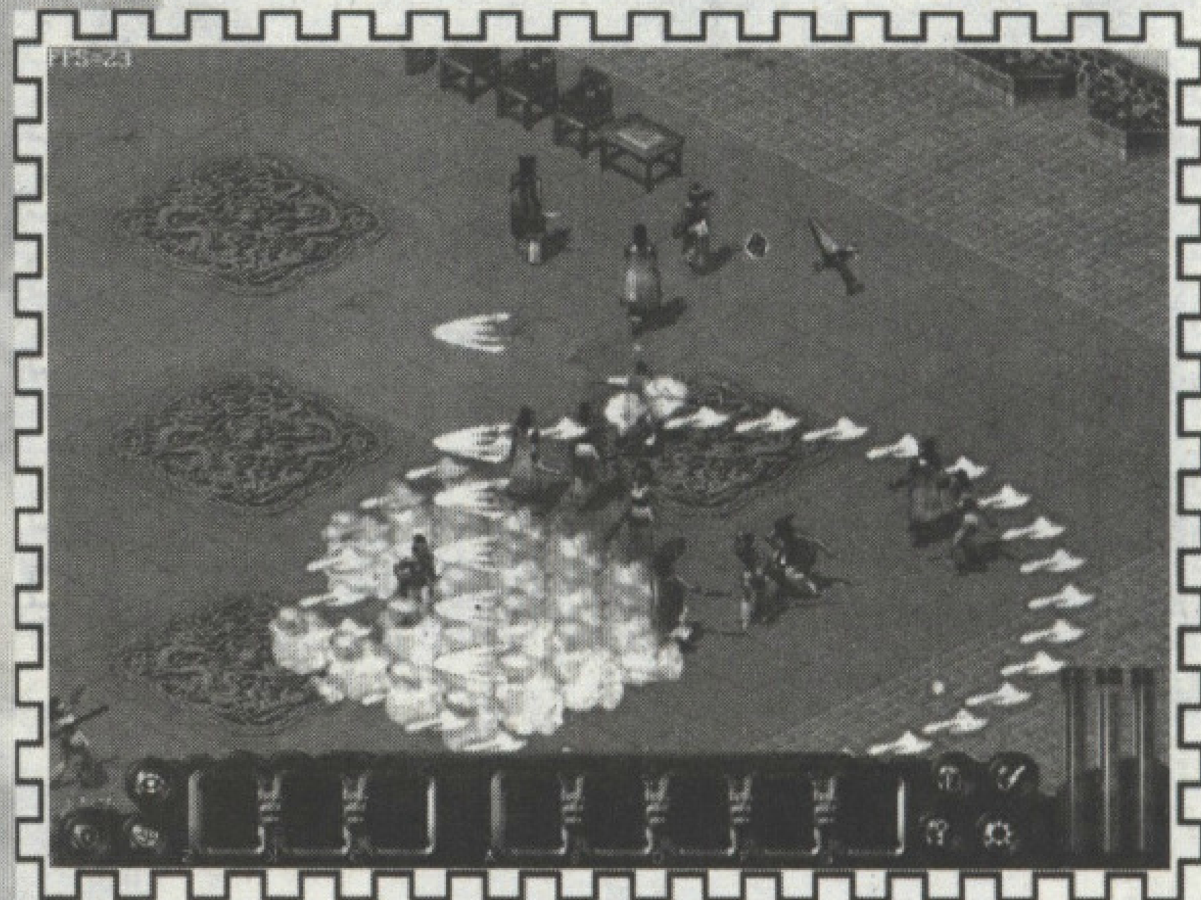
返回村子，听得一旁人声嘈杂，走近一看，是县太爷在审案，这倒新鲜。飞云向一个村民问了事情经过，原来是村民白本寿和周昆商量一同坐赖三的船去做生意，那天周昆一早去了，却没等到白本寿，但白也早已出门，于是有人撺掇白娘子告了周昆。飞云对那县太爷不懂审案，只是拷打周昆有些看不过去，就走上公堂代县官破案。问过几人后，飞云就听出了赖三话里的破绽，点出了赖三是凶手，县官正愁无法破案，就给了飞云二百两银子作酬谢。飞云细问之下，才知道这县官的官印是花银子买来的，就大声说了出来，顿时感觉大快人心。



想起还有正事，飞云加快脚步出了村西。来到翠烟门，守门的姑娘拦住飞云，一定要飞云留下一手高明的武功或是一把神兵利器才肯放行。这分明是难为人嘛，飞云正想硬闯，里面走出了门主秋依水，见飞云想要进庄，就托飞云把一个盒子亲自交给唐门的唐影，答应事成之后就让他进门，这小事一桩嘛。

穿过别离村东面的山间小路来到唐门，守门弟子一听飞云是翠烟门派来的，马上客气地把他引进了内堂，不想却是个圈套。刚一迟疑，唐门弟子的暗器就撒了过来。对付这些人还是不在话下的，正好来试试刚学的“百步定身法”。杀到中厅，似乎还有个高手，但中了定身法还是一样要被打倒，他见势不妙跑回了后边，飞云刚追进后院，就见一道金光撒来，还未及闪避就被擒住了。

原来是唐离唐老爷子亲自出手，唐离审问飞云，飞云心想自己打伤他这么多门人，千穿万穿马屁不穿，先奉承了老爷子几句，这才说了来由。唐离果然



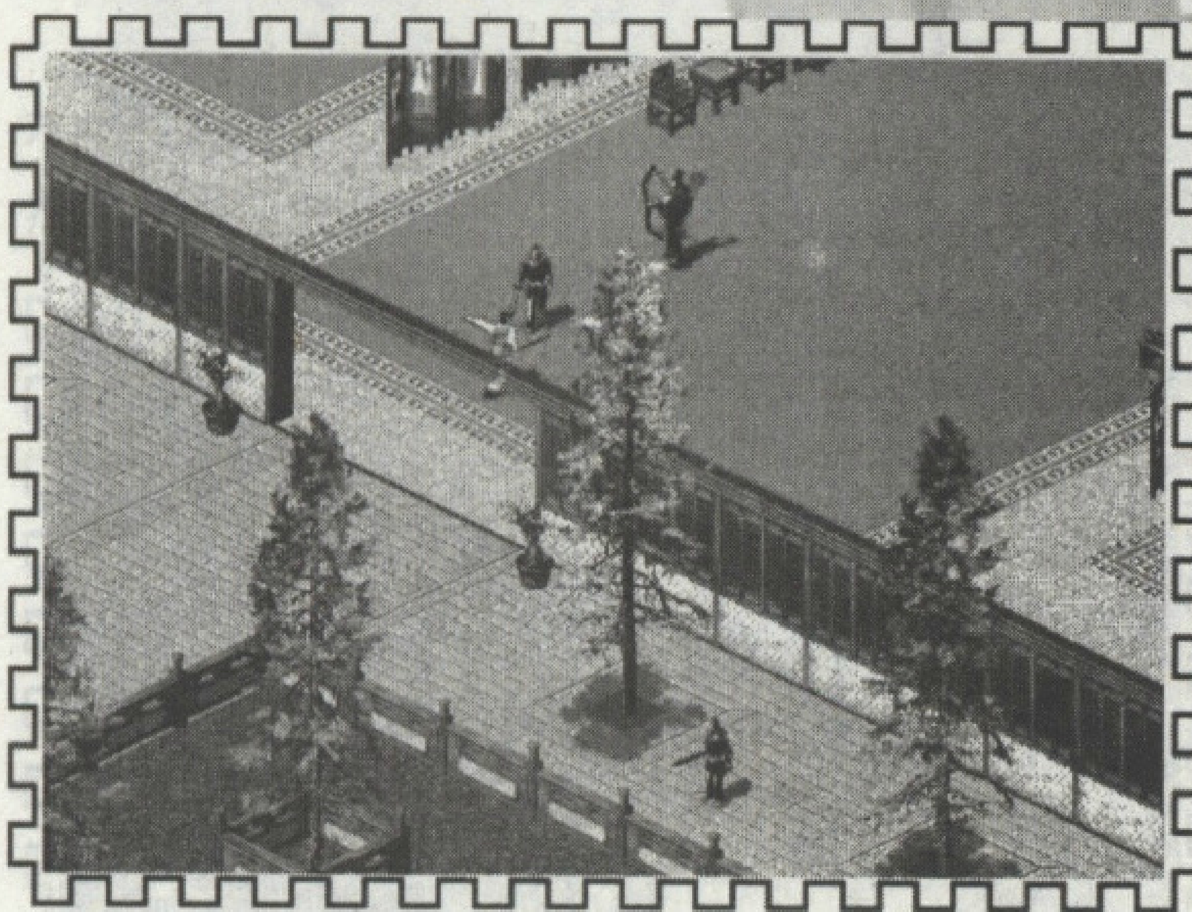
缓和了些，命人叫来了唐影。唐影见了盒子十分激动，原来唐影、秋依水两情相悦，唐离认为翠烟门在江湖上名声不好，门不当户不对，阻挠两人，秋依水觉得两人没有希望就把定情物还了回来。飞云不由得想起了小仙女，自己不会也成了这样吧。看着又要生出一场祸事，于是飞云站了出来对唐离晓以厉害，并搬出了父母当年的往事，自然又是添油加醋一番，大小道理说了一通，居然把老爷子给说动了。

唐影高兴得不得了，飞云也趁机说出要进翠烟门的事，唐影表示愿意同行，但要先向老爷子请示一声。趁这当儿飞云就在唐门里四处游览，不觉走到了唐影的房间，唐影又说了一番感激的话之后，还把唐门绝学“漫天花雨”传授给了飞云。

两人启程返回翠烟门，秋依水听了经过也是十分欢喜，拉了唐影进去。飞云正想跟进去，守门的几人又拦住了他，看来这翠烟门轻易还是进不去的，只有闯一闯这“花魁阵”。这帮娇滴滴的小姑娘还真有两手，走的也是暗器一路，而且还有会“百步定身法”

一类武功的人，要小心应付了。闯过了“花魁阵”，堂堂正正地进了大门，飞云里里外外找了个遍却没有小仙女的影子，心想只好先回长安再作打算，看看柴嵩那里有没有什么进展。提起柴嵩，唐影也知道一些，他“白衣秀士”的名头在江湖上似乎还大得很呢。临走时，秋依水把翠烟门秘传“花飞蝶舞剑”赠给了飞云。

刚走到别离村口，忽然碰上了好久未见的赵无双，她告诉飞云柴嵩已经去了中都。那不是金国的都城吗？据赵无双说，柴嵩一直在追踪一个人，有消息说他到了中都，而且这人可能和小仙女也有关系。听到这里，飞云迫不及待地问了去中都的路，然后出村



南坐上了去汉阳的船。

## 第五回 楚天盟令牌化莫大误解 天王帮苹儿说惊天噩耗

进了汉阳，飞云这才突然想起自己南下是要来找姑母的，可柴嵩、小仙女……这么优柔寡断怎么是自己的个性？先在这里逛逛再作打算。前面那么多人，一定是又有热闹了。走上前一看，是帮派纷争，飞云站在一旁也听了个八九不离十。长江一带的七帮二十八派结为楚天盟，一致抗金，唯有洞庭湖天王帮不愿加入，两家本就不和，这次是天王帮弟子杀了一名楚天盟下汉阳帮的弟子，并说他是金人探子，楚天盟自然不肯干休，正准备处治这个被抓的天王帮弟子。正在争执时，有个被称作春风堂史堂主的汉子走来，见这天王帮弟子振振有词，但又没什么证据，就命人先把这人带走关起来。

看着这一行人渐渐走远，飞云想起白煞曾说过，天王帮帮主杨瑛是姑母的结拜姐妹，正好可以向她打听姑母的下落，不过去天王帮得要这被抓的小子带路才行，对了，不是随身带着天王令吗？

飞云见街边堂口有人在练刀，一时兴起就与站在一旁的教头孟廷威较量了一番。领教了他的开山斧后，自己的功力也进了一层。来到楚天盟总堂找到了那个史堂主，飞云自称是杨帮主派来领回那个被抓弟子的，史堂主见飞云有天王令，也不敢怠慢，让手下放了那人，但说明事情还是要查个清楚才行，飞云当然都揽在了自己身上。到一旁的小屋领出那个天王帮弟子，跟他来到城北门旁药店后面的码头，这小子却非要见过天王令，细问缘由，他说天王帮是块风水宝地，人人眼红，他们北抗金，南抗宋，处境很困难。飞云听了有些纳闷，但还是出示了天王令，来到了岛上。

按那人的指点在前厅找到了帮主的侍女苹儿，得到的却是帮主不在的消息，本想跟苹儿套套口风，这丫头的嘴巴却紧得很。飞云只得说出了自己的真实身份，苹儿让飞云在厢房休息就出去了。飞云等了一会儿，觉得不妥，就出了厢房，在庄子里探问了一下，发现这里在研究一种叫机关人的东西。在前院的亭子旁找到苹儿，向她说明自己想打听姑母的消息，苹儿却说他们早已去世了，飞云吃了一惊，姑父独孤剑堂堂的武林盟主怎么会……

三年前，金主完颜亮率兵南下侵宋，独孤大侠率领全体衡山弟子和数千武林志士救援，在汉水与金兵交战，结果全军覆没。据几个侥幸生还的人说独孤大侠一家和衡山弟子全部罹难，而完颜亮在撤退时也被乱军杀死。

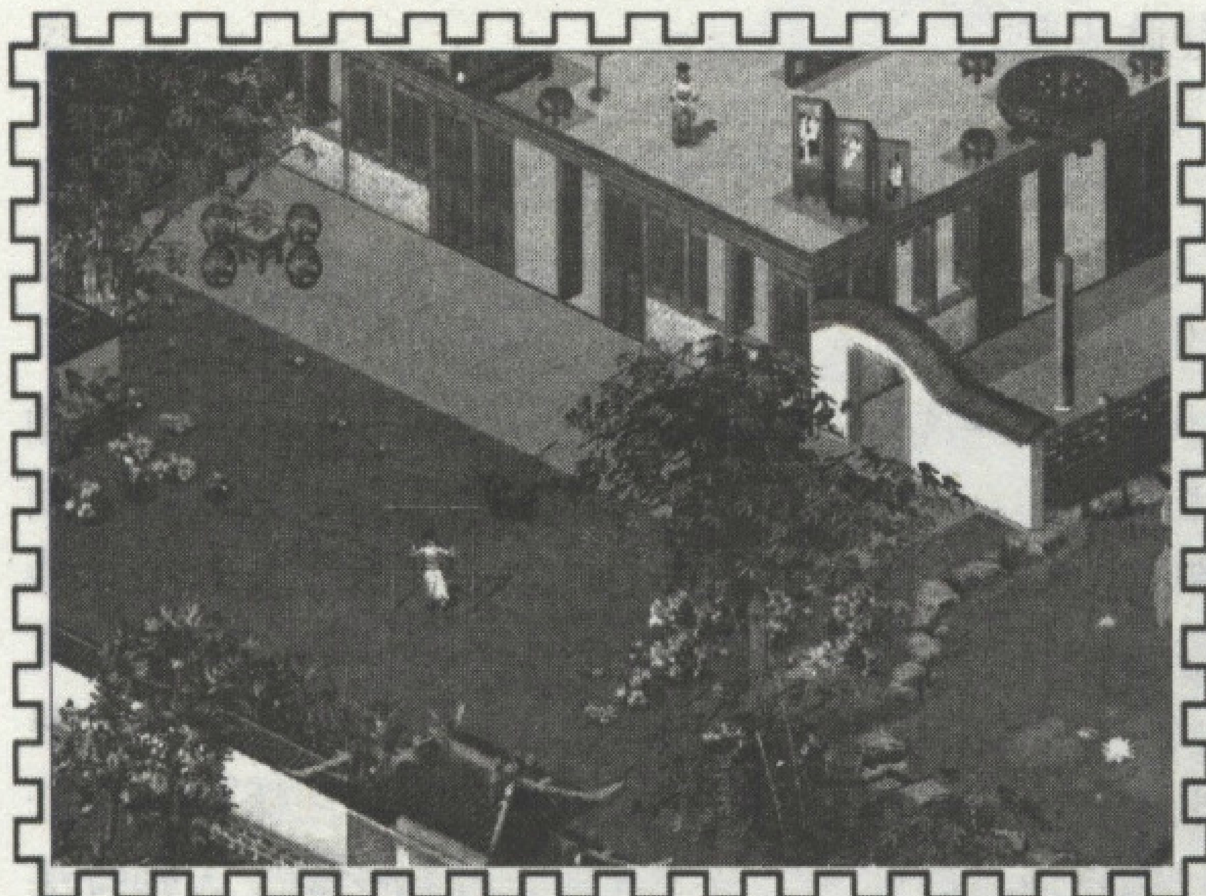
回到厢房，飞云心乱如麻，本来幻想着和姑母一家人见面是多么的高兴，可现在……是该去为姑父报仇，还是回去通知爹爹，或是继续去找小仙女……

心烦意乱之余，飞云决定还是先去闯闯苹儿说的木人阵。在池塘边，飞云从家丁身旁跃上池中央的平台，进到下面的木人阵。这木人虽然制作得精巧，毕竟也只是木人罢了，既不经打，又不聪明，在远处还能放放暗器，靠近了就只会呆站着挨打了。中间的一块地方需要用轻功才能上去，洞中箱子里有些灵药和武器，至于具体能得到什么，就看机缘巧合了。一些加强型的木人守着另外一个出口，上去可在树林中拣到些补药。

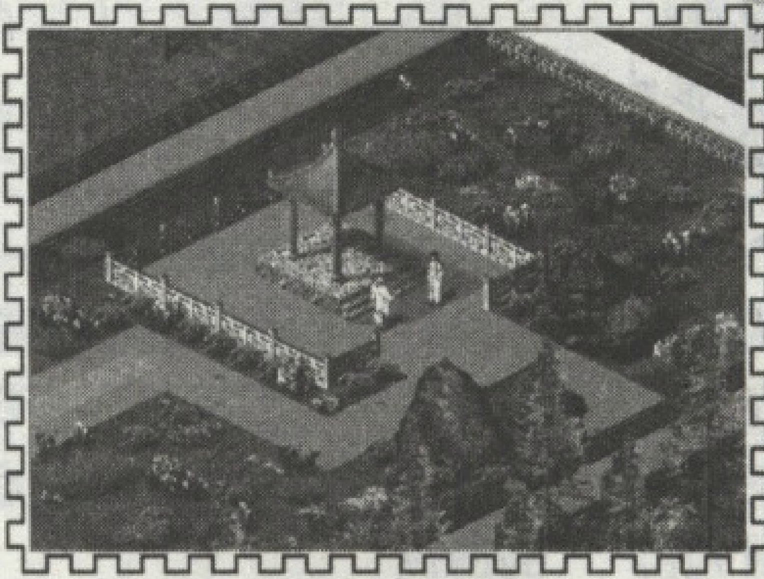
发泄了一番后，心情也恢复了不少，返回厢房，苹儿告诉飞云帮主去了中都。中都？这么巧。传闻独孤剑并没有死，而是被关在了中都的某个地方，杨帮主就是为此而去的。虽然这个消息可信度并不高，飞云还是决定立刻前往那里。苹儿拿出一封从那个金国探子身上搜出的秘函，说是可以作为洗脱天王帮罪名的证物，最后苹儿又将帮主留下的一本《大力金刚

掌》送给了飞云。乘船回了汉阳，先把秘函交给史堂主，化解了这场误会，史堂主觉得十分抱歉，便教了飞云一式“大梦心法”。

## 第六回 回首见伊人相识不相认 蓦然遇旧友同行非同心



拜别史堂主出了楚天盟附近的东城门，一路走来，穿过一座金营，到一座雪山顶上时，四下看看，似乎是没了去路。向树下的老翁打听才知道这悬崖间本来是有座独木桥相连，可如今已经坠落了，走官道要多走二百多里路，这怎么行？飞云又仔细察看了一番，见对面悬崖旁斜斜伸出一颗松树，正好作为借力之用，便纵身跃了过去。又走了一段路程，已是中都地界了，可是人海茫茫，到哪里去找他们呢？



走在街上，看见一座宅前有人围观，进去后发现是在摆擂。听说这摆擂的玄慈大师坐着不动就已经打败了几个好手，飞云不禁技痒，纵身跳上梅花桩与那玄慈大师比试。好容易胜了，玄慈大师却道出一段隐秘——几年前，少林寺藏经阁被盗去两本武功秘笈，怀疑是少林叛徒欧阳桐所为，大师追查到此，却不幸被他所害，身中剧毒，因此坐在桩上不能动弹，刚才的剧斗已使毒性蔓延。欧阳桐因为对玄慈大师有所忌惮，正躲在这庄子的地下暗室里。大师托飞云传口信到少林寺，临死前将“金刚不坏神功”传了飞云。这一去少林寺没有十天半个月是回不来的，飞云决定亲自铲除这个恶贼。在屋后找到暗室的入口，飞云将藏在这里的少林寺败类杀了个精光，在暗室深处击毙了欧阳桐，救出被困的女子（可得一万两以上的酬金）。

想到柴嵩好酒，飞云来到酒店向店主打听，没得到柴嵩的消息，倒听说有位绝色佳人在附近的龙音寺上香。来到龙音寺，飞云见这来上香的排场倒是很大，把众人都挡在了外面，就偏偏不信邪，走了进去。一见之下，竟然是小仙女，这不是在做梦吧。飞云刚想上前搭话，一旁的家丁呼啦一下围了上来，小仙女喝止了他们，只望了飞云一眼，在飞云呆立的当儿，一行人簇拥着她出了龙音寺。这是什么意思，好歹也是相识一场，就这样不说一句话走了？追出龙音寺，刚巧遇上了柴嵩，正要拉他一起去追，却被他拦住了，让飞云到龙音寺后面的小屋去详谈。什么事，还要这么神秘？飞云心中纳闷，但也只好照办。（银子不够的话，可以到龙音寺去找，尤其是塔后面的墙脚……）

在小屋里，柴嵩把事情经过前前后后说了一遍。他发现那天带走小仙女的两人是金人扮的，柴嵩就一路跟来了中都，查到小仙女就住在城中东北的一座大宅院内，不过守卫严密，想见面不是那么容易。然后留了飞云独自在小屋休息。飞云见柴嵩为自己的事这么尽力，自己却连真实身份也没透露，心里很过意不去，决定要亲口告诉他。来到酒店没找到柴嵩，一眼瞥见角落里的好酒，心想，买坛好酒回去道歉，堵住他的嘴，也免得被他说不是。可一坛竹叶青就要三百两银子，飞云听了面色有些难看，老板倒是挺识时务，立刻免费奉送了一坛，飞云也不客气。

回了小屋，见柴嵩也在，赶紧提出好酒，向他说明了原委，柴嵩听了有些意外，但也没有责怪飞云。接着两人谈到国事，柴嵩想要拉飞云抗金，但飞云想到自己出身亦汉亦金，觉得自己还是应该两不相帮，柴嵩听了也不勉强。飞云说起姑父的消息，柴嵩说这的确是个圈套，已经有二十几个江南的武林豪杰到中都天牢探访都没能回来。但在前几天晚上，有一男一女两位高人杀进天牢，之后全身而退，显然也是无功而返，因此金人在街上安插了不少探子，所以刚才不能在街上谈话。二人对那两位高人的来历又猜测了一番，也能没理出个头绪，看来姑父活着的可能性很小了。眼看时间不早，两人分别休息。

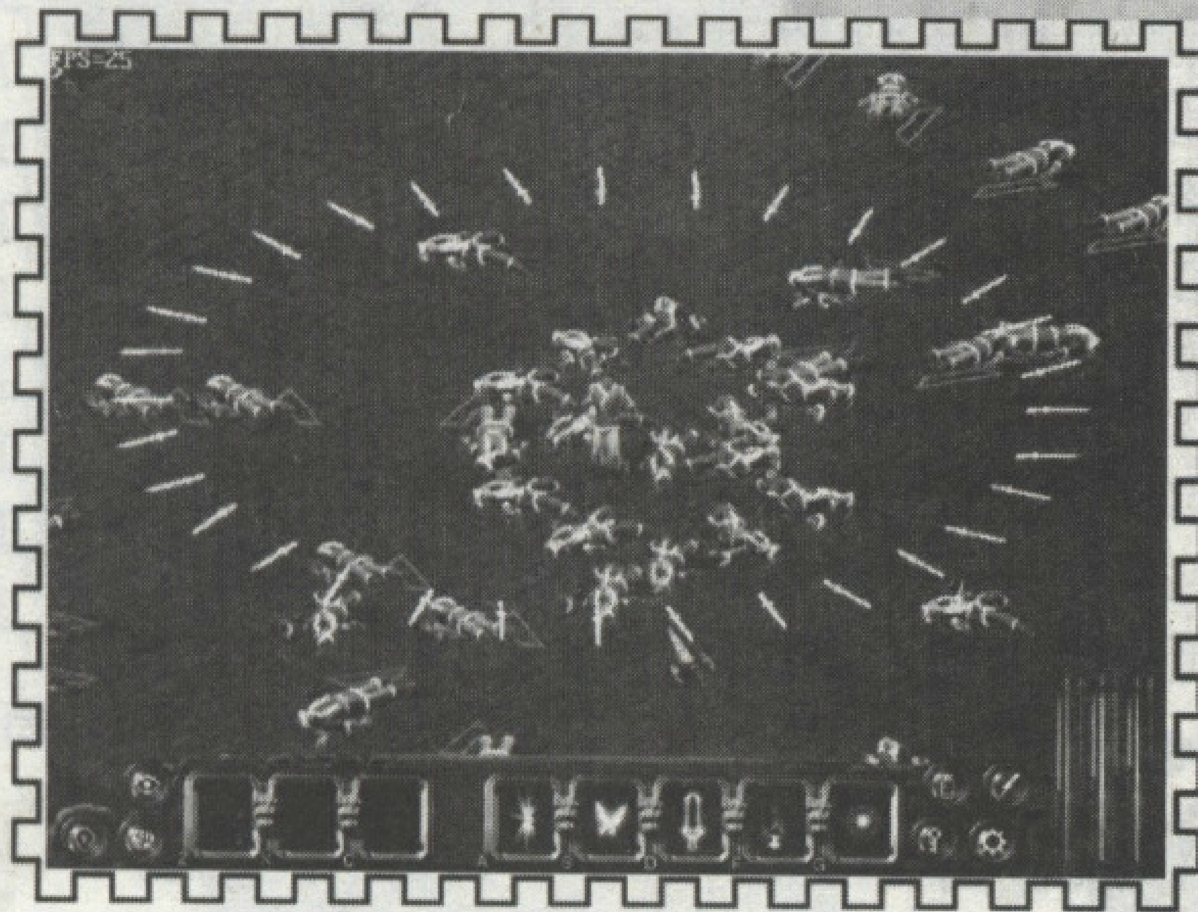
## 第七回 中都城萍踪侠影惊金帝 后花园花前月下定终身

第二天早上，飞云想到小仙女既然住在这里，说

不定也知道些姑父的消息。于是按柴嵩说的，果然在城东北找到一座豪宅，花了些银子从门口两个势利眼的家丁口中问出，这里确实是小仙女的家，不过老爷立下了规矩，不让外人入内，连口信也捎不得。

飞云有些失望，正要离开，府里走出了小仙女的侍女婕儿，告诉飞云晚上到花园和小仙女相见。这突如其来的好消息让飞云兴奋得忘了听清进花园的方法，为了快些等到天黑，飞云返回小屋睡觉，待醒来的时候已是入夜时分，但是后花园怎么进呢？车到山前必有路，还是去了再说。

这小仙女不知是什么家世，半夜时大门居然还有看守。飞云沿着院墙察看，终于找到墙上的一处缺口跳了进去，可后花园的门还是锁着的，这难不倒飞云，他纵上池中假山，跳进后院，小仙女正在亭子旁等着呢。



久别重逢，自然是说不完的话，到这时两人才互通了姓名（燕若雪），飞云也可以称呼小仙女为若雪了。不知不觉已经很晚了，飞云真舍不得说再见，若雪同意明晚再来。好不容易又熬到天黑，飞云又来到老地方，将早已准备好的夜明珠送了若雪，并对她讲了这夜明珠有趣的来历……又是一晚，两人从童年趣事谈到国家纷争，很是投缘。第四晚，飞云渐渐对这种偷偷摸摸感到厌烦了，可是若雪的父亲因为上次她被绑架的事而不允许她出门，唉，没办法。说起二人初遇，也是那次绑架的功劳，这也都是由于宋金两国的战争引起的。那些绑架若雪的人也没有为难她，回想起当时那个山寨头目临死前所说的其实是放“燕”姑娘吧。忆起这些往事，飞云不禁下决心要尽力阻止两国的战事。

回到小屋，碰到了几天没见的柴嵩，飞云正想把这几天相会的事情说给他，谁知柴嵩早已从飞云每天的梦话里知道得差不多了。飞云担心总是这样相会也不是长久之计，若雪的父亲肯定不会同意让他们在一起。柴嵩提议带她走，到他在临安的宅子暂住，要想长相厮守就只有这么办了。

于是，到了晚上两个人一起来到若雪家后花园，可还没来得及说话，就被家丁们发觉了。柴嵩点住若雪和婕儿的穴道，带着她们离去。见柴嵩安全离开，飞云快步杀出重围，再到小屋，发现布满了埋伏的金兵，看来柴嵩已经带着他们去了临安，还是快些动身往临安吧。

## 第八回 武林盟主义召中秋大会 南宫飞云独挑霹雳堂口

穿过金营再回汉阳，刚离开南门就在稻香村口碰上了一场热闹。三个年轻人正在为了谁的武功第一而相互争执，三场比试的结果是小叫化胜了郎中，郎中胜了小道士，小道士又胜了小叫化。那郎中见了飞云，就提出一一和飞云比试，飞云哪把他们放在眼里，结果三人齐上也不是飞云的对手。三人敬佩飞云武功高强，尊他为大哥，并各有礼物相赠（天师符法秘笈、皇家秘药、虎骨酒）。这三人的名字倒还不错，道士名叫王重阳，叫化叫洪七，郎中叫欧阳峰（射雕英雄前传？）。飞云说出自己要到临安的目的，三个人却唠唠叨叨讨论个没完，飞云心想如果收了他们做小弟，以后肯定是有得受了，还是早些脱身为妙。于是就对三人说自己盗了官印，又被江湖人士追杀，没等说完，他们就急着找借口开溜了。

一路向东到了临安，沿街向东走，忽觉得前面门口的人影很眼熟，走近一看，正是婕儿。飞云跑进屋里与若雪相见，急着要带她去四处游玩，若雪提醒兴奋的飞云向柴嵩打过招呼再说。到偏厅见过柴嵩，跟他打听了些好玩的去处后，二人一起游历了细雨蒙蒙的西湖。

返回柴家，柴嵩迎上来说有天大的好消息，原来是飞云的姑父独孤大侠回来了，现在就呆在临安南面不远的凤池山庄。飞云急忙让柴嵩带他前去，若雪不便前往，就留了下来。

路上，飞云从柴嵩口中得知这凤池山庄庄主邵骑风仗义疏财，受人尊敬，江湖人称“小孟尝”。说着，已经来到了庄里，厅上独孤剑正在和几个人高谈阔论，见飞云彬彬有礼，气度不凡，很是高兴，但飞云却觉得这亲热中似乎少了点儿什么。柴嵩为飞云介绍了厅上的庄主邵骑风、兵马大元帅赵节、楚天盟史堂主、管家熬彪等人。飞云见几人相互客套、奉承话说个没完，心中有些厌烦，就想脱身去找若雪。但独孤剑说要谈谈家事，让飞云到后面厢房等候，飞云不

好推辞，跟着家丁到了厢房。等了好久也不见独孤剑，原来他们还在商议抗金及中秋武林大会的事。飞云趁机哄开了庄门回到柴家，还是和若雪在一起要有趣得多了。聊了一阵，若雪提醒飞云回山庄，免得姑父担心。飞云心想也是，不过既然回来了应该去见见柴嵩。听他说中秋武林大会会十分热闹，飞云又有些心痒了，临走时柴嵩将他的绝学“梦蝶心法”教给飞云。

从边门溜回山庄住了一晚，再到前厅，姑父他们还是在谈那一套，飞云又从边门溜了出去。若雪大概也是觉得无聊吧，和婕儿玩起了捉迷藏，飞云转了一遭，在池塘边找到了她……

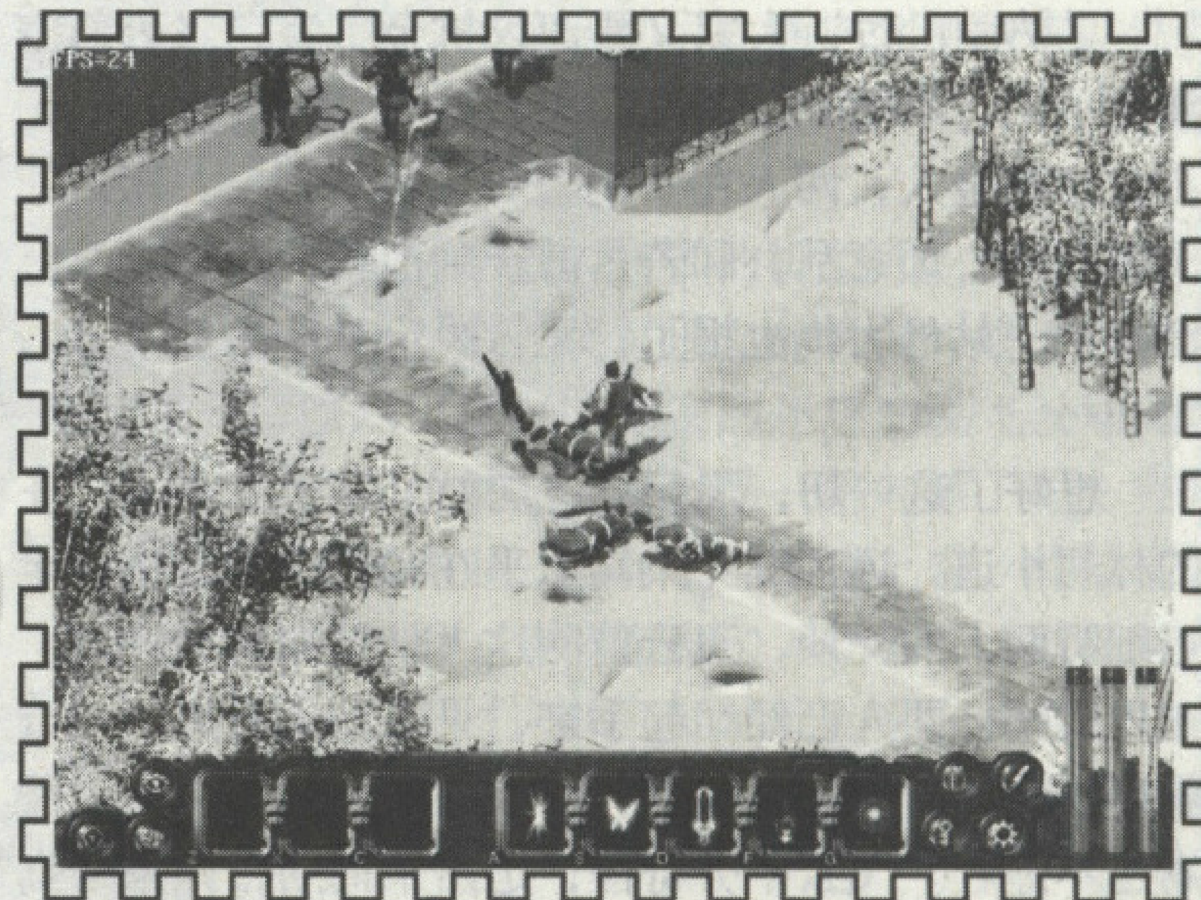
回山庄，飞云正要回房，却被独孤剑叫住，说是要他去办一件大事，飞云自当遵从。事因是三年前那场大战，独孤剑带领的人马本来行踪隐秘，却突然遇到了大队金兵，众人觉得此事蹊跷，经过查访，发现内奸是霹雳堂三堂主雷都。独孤剑说是要飞云借此在江湖上博得些名声，问明了霹雳堂的位置，飞云表示一定杀了雷都报仇。独孤剑却点明要他把霹雳堂全灭，这……飞云有些不理解，但是邵骑风的一番解释也不由得让人相信了，为了解除飞云心中的疑虑，邵骑风把他的得意之作“梨花暴雨箭”传给了飞云。

将稻香村南的霹雳堂剿灭干净，活捉了堂主雷同，飞云问他雷都的下落，谁知雷都早已在两年前殉情自杀了，这在当时也是江湖中的一大新闻，姑父他们居然会不知道？飞云不禁产生了怀疑，就在飞云思索的时候，雷同也忽然自刎身亡，这更加使飞云感到深深的不安。带着从雷同尸体上搜到的一本《霹雳烈焰手法》秘笈，飞云返回了凤池山庄。厅上众人听飞云说了经过，都对他大加赞赏，但飞云一点也不觉得高兴，匆匆拜别姑父回了柴家。

## 第九回 三对金童玉女柴府初遇 一众武林俊才西湖重游

对若雪说了事情的经过，她所能做的也只是安慰飞云不要太放在心上，和飞云两人再次游了西湖。回来后，飞云让若雪先去休息，信步走到池塘边。站在一旁的柴嵩一见面就提起霹雳堂的事，顿时让飞云稍有好转的心情又黯淡下来，虽然这件事已经使飞云名声远震，飞云总觉得做的不对。

见飞云不快，也勾起了柴嵩的心事。柴嵩的舅父施逵，更名施宜生，在金国官拜礼部尚书，与若雪的父亲交好，也是若雪的老师。他虽身在金国，但无时无刻不在担心大宋的安危。一次作为访宋的使臣，他用暗语向宋朝透露金将侵宋的消息，使战事避免了过多的牺牲，结果自己被副使耶律辟离出卖，被金国皇帝完颜亮烹死。柴嵩从大漠到中都一直追踪的人就是耶律辟离，他也是去营救若雪的人。飞云听出柴嵩要自己带若雪来，也是想要引来耶律辟离的计策，虽然是被利用了，却是心甘情愿。问起若雪的父亲，只听说是很有名望的人家，并且传闻武功盖世，但从未有



人见他出手。这又让飞云想不通了，既然若雪的父亲功夫很好，为什么她却半点也不会？而且若雪被绑架的时候却不亲自去找？

还没等飞云细问，婕儿忽然通报说有两个人来专程拜访飞云。回到客厅见了唐影和秋依水，两人都是应武林大会之约而来。引见了若雪，四人正聊得投机，闻报又来了一位客人，不过这次来的赵无双一定是来看柴嵩的。

离中秋还有一段时日，于是这几天六人相约同去西湖，煮酒聊天，弹琴论剑，好不快活……

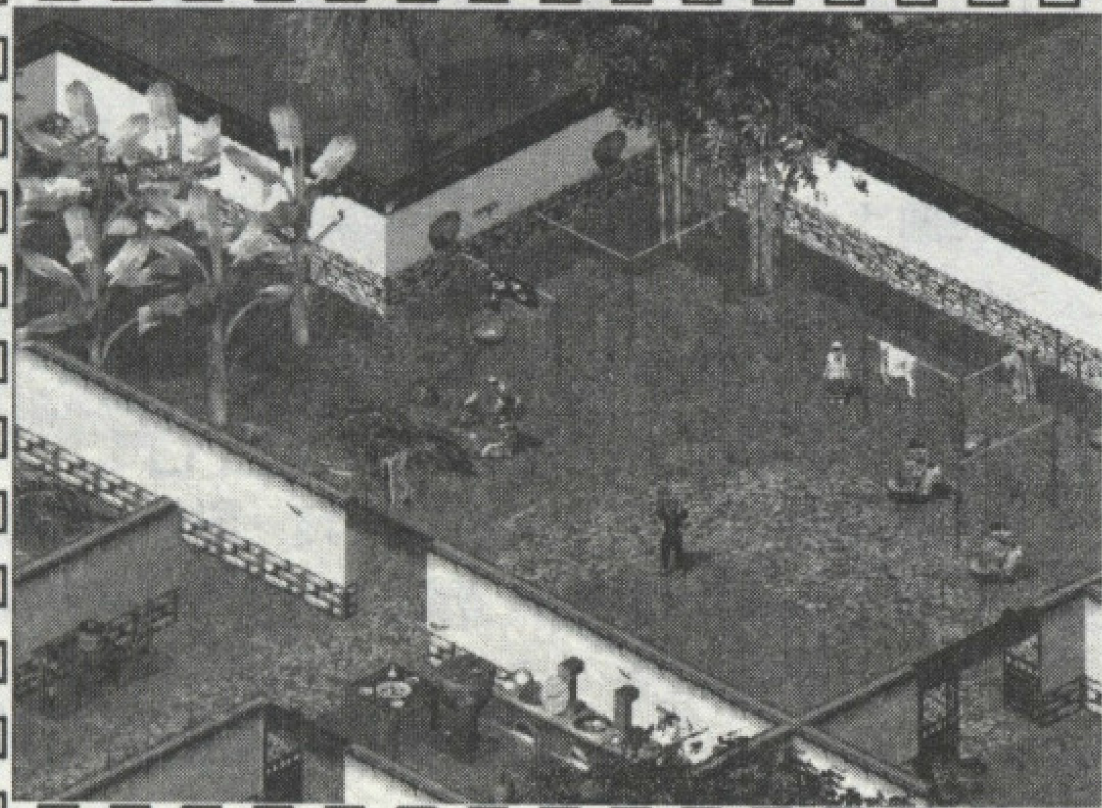
## 第十回 义胆柴嵩恶斗耶律辟离 热血群豪中计凤池山庄

这天飞云醒来，惊觉已是中秋，听若雪说柴嵩他们先走了，若雪不便参加，飞云独自匆匆赶到山庄，武林大会已经开始了。大家都在谈论着抗金和推举武林盟主的事情，不时有人过来向飞云奉承几句。飞云觉着无聊，正要出去走走，忽听厅上吵了起来，原来是在为武林盟主之位而争执不下，一时喧闹不休。飞云见了正合心意，连连暗自叫好。最后还是邵骑风出来提议比武会友，擂台分胜负，谁能胜过独孤剑就可继任盟主，飞云觉得这车轮战法有失公平，站出来说要替姑父抵挡几阵。一旁却窜出个玉面金刚秦奎，嘲笑飞云年纪小，谁知被飞云一招就掀翻在地，这一手让众人再没话说。

到了后院，飞云跃上擂台叫阵，头一阵对手却是赵无双，飞云也不敢怠慢。打败了她后又胜了秋依水、唐影、孟廷威、柴嵩、杨干，最后是庄主邵骑风。看不出他的功夫还真不弱，几个回合之后，飞云败下阵来（打不赢的，不要白费力气）。轮到独孤剑亲自上阵，唐离和赵升权分别挑战，最多也没能接下他三招，这武林盟主自然也是由他连任。

见热闹已过，大家又要商议抗金事宜，飞云偷空溜下了山。本想和若雪高高兴兴地聊聊，若雪却说担心自己是金人，两人在一起会对飞云不利。一席话让飞云有些心烦意乱，和若雪散步到池塘，想着姑父已经找到，姑母大仇也报了，飞云决定从此永远陪着若雪……

想好了这一切，飞云准备向姑父辞行。在去山庄的林间小道，远远瞧见柴嵩似乎在和什么人说话，走近细听两人的交谈，飞云猜测这人就是那耶律辟离。正思索间，两人已经动起手来，见是私人恩怨，飞云就静观其变。不多时，耶律辟离被打得重伤逃走，柴嵩也不追赶。飞云十分奇怪，走出来询问，原来柴嵩查到耶律辟离带了大批金国好手来到临安，恐怕要对武林大会不利。



二人立即赶到凤池山庄，守门的小厮见两人似乎吃了一惊，但也没多说什么。刚进庄子就发觉气氛有些异样。厅上，邵骑风大笑着说出这武林大会其实是他们设下的一个圈套，意在把江南武林人士一网打尽，厅上群雄均已中毒，内力大减，他手下的庄客已经围在大厅四周。见情势危急，飞云让柴嵩进去救人，自己对付敌兵。敌人人多势众，飞云只得借助房间、地形与之游斗。混战中，听到柴嵩、赵无双、唐影、秋依水被邵骑风带走的消息，飞云在招式中又加上了几分力道，最后只逮住了敖彪这走狗。在飞云的威吓之下，敖彪供出邵骑风原来是金国国教天忍教护法左使，耶律辟离则是护法右使，两人里应外合，策划了这次阴谋。急怒之下，飞云抬掌劈死了敖彪，突然想起还没来得及向他问邵骑风等人的下落，这该如何是好？真是鲁莽，只有先在庄里查查看了。

搜来搜去，只从各个房间找到些银两和衣物。走到庄中花园东侧厢房外时，忽听到有人说话的声音。飞云矮身藏在门口，发现是邵骑风和赵节两人，从两人的谈话听出这赵节也是同谋，飞云更加气愤。起身正要冲进屋里，却被一个人叫住了，回头一看，竟是独孤剑，就在这当儿，邵、赵二人惊觉逃走。飞云见姑父没有一点儿中毒和搏斗过的迹象，而且还出奇的镇定，怀疑更甚。面对飞云的大声质问，独孤剑一时语塞，突然趁飞云不备一招攻上来，飞云只觉眼前一黑。

## 第十一回 奇遇独孤大侠舍身传功 目睹江南四英慷慨就义

不知过了多久，飞云从昏迷中醒来时，发觉自己已经深陷大牢了，折腾了半天后也只是到了另一间牢房。气愤之余，飞云大声叫骂，惊醒了旁边的一名囚犯，一见之下，飞云吃了一惊，原来这人面貌酷似姑父，只是略显苍老些，一番交谈后知道这才是真正的独孤剑。谈起三年前的事情，姑父不禁黯然，觉得宋朝昏庸无能，不久必定国将不国。说着，就让飞云伸过手掌，飞云依言，只觉一股热流从手掌传遍全身，顿感热血沸腾，原来姑父对自己已是不报希望，将全身功力都传给了飞云，告诫他见机行事，找机会逃出这里，杀掉那个假扮他的人，为武林大会上死去的群豪报仇。然后，独孤剑又把自己在牢中精研了多年的“天魔解体大法”悉数教给了飞云。飞云觉得“天魔解体大法”这名字太过霸道，改为“江翻海沸”。

这时外面忽然一阵喧闹，一位蒙面女侠杀了进来，砸开独孤剑的牢门救出了他，却只将宝剑丢在飞云面前就走了。听姑父刚才叫她“瑛儿”，莫非就是……飞云也不及多想，拾起地上的“龙泉剑”砍开牢门，杀了出去（外间北边牢房有旧歌刀、步云靴，中间走廊有飞燕服、百年何首乌和几千两银子）。

走廊中闪光的石柱似乎蕴藏着什么力量，飞云靠近它立刻觉得身轻气爽，体力一下子就恢复了。在外间牢房的大厅里，遇上了带兵赶来的邵骑风。由于敌兵太多，飞云把他们诱到了大牢里面一一收拾掉。邵骑风见势不妙，虚晃一招逃了，飞云紧紧追了出来。

一旁牢房中的不正是柴嵩四人吗？可是看来他们身上的毒还都没有解，邵骑风这时又走出来，想以四人性命要挟飞云就范。但柴嵩四人不愿拖累飞云，坚

决劝飞云先走。邵骑风见这最后一招也没奏效，命手下将四人杀害。眼看四位好友惨死，积愤已久的飞云爆发了，冲出去将邵骑风这恶贼毙于剑下。

将四人葬在山冈上后，飞云下山回到临安，看着临安城景物依旧，却人事已非。昨天几人还在同游西湖，谈笑风生，如今就只剩下了自己和若雪。若雪，发生了这么大的变故，不知她现在怎么样了。

## 第十二回 惩凶徒临安大闹将军府 逐芳踪中都浴血天忍教

加快脚步回到柴家，这里已是人去屋空，在池塘边飞云不禁想起和若雪在一起快乐的日子。从亭子里找到的两封信上得知若雪和耶律辟离回了中都，柴嵩几人去世的消息她也知道了，会去寺庙为他们祷告，并且提醒飞云不要忘记当初所说的要阻止两国战事的话。

在酒店一阵借酒浇愁，飞云猛然醒悟自己不能就这样消沉下去，若雪走了还可以去找，况且还有大仇未报。来到城中的将军府前，飞云想到毕竟他也是兵马大元帅，这样进去杀他太草率了，于是就从当铺附近的小贩手里买了一个面具带上，隐瞒身份，杀入将军府。杀光了大堂上的侍卫，赵节逃进屋后的地道，飞云追到下面又是一场恶斗，在地道深处逮住了他。怕死的赵节供出剿灭抗金武林志士是皇上与金国和谈的前提，并说假扮独孤剑的人是天忍教教主完颜宏烈，教中总坛的位置隐秘，只知道是在中都附近。掌毙了助纣为虐的狗官，搜刮完地道里的私藏，飞云再次赶往中都。

先到了若雪家，但等着他的只是一座空宅，莫非是去上香了？可龙音寺也不见半个香客，主持告诉飞云若雪已经有几个月没来这里了，看来她离开临安后就没有回来，会到哪里去了呢？飞云留了些香火钱托主持保佑若雪平安，决定先去查查天忍教的下落。

在城中四处打探，来到东门附近时，忽听到一旁抢东西的混混自称是天忍教人，真是得来全不费工夫。上前一问，原来他们是假冒天忍教的名头，不过还是从他们口中得知了天忍教总坛就在中都东北。

飞云知道这次将面对的是什么样的敌人，为这最后一战做了充分准备后，出了东门。进入天忍教总坛才发现这里不但地处隐秘的山谷，而且还有庞大的地下密室。在第一层的入口险些被埋伏的教众打个措手不及。通往东侧的一道铁门是紧锁的，门口的石匠请飞云帮他找家传的锤子。从最北侧的一个房间找到一把“金刚锤”回来交给石匠，打开了铁门。从东北角进入第二层（青铜盔，万水千山踏遍刀），两侧的房间有不少的高手，幸好飞云“江翻海沸”练到了气劲可透墙壁的境界，省了些正面交手的麻烦。闪过门口地面的机关，飞云进入东西两侧四个密室，把墙上的把手拉下，一阵响动后，通向北侧密室的铁门打开了。结果了带兵守在那里的耶律辟离，先为柴嵩报了家仇。

守卫着第三层的是久违了的机关人，根本没什么进步，用老办法对付。绕过地上的机关，终于在里面见到了完颜宏烈，这时完颜宏烈还想劝说飞云加入天忍教，但家恨国仇就能这样轻易一笔勾销了吗？完颜宏烈见无法说服飞云，就命手下围攻上来。收拾了完颜宏烈的贴身侍卫（百步定身法＋狂砍），就是两人对决的时候了，不过完颜宏烈的武功实在高强，几乎是一击必杀，正面交手没有胜算，飞云使计诱他到了外间的机关上……

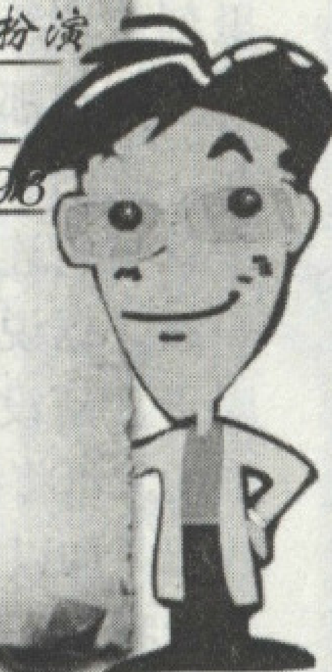
终于，完颜宏烈倒下了，飞云正要一剑了结了他，一个熟悉的声音叫住了他，是若雪。原来，若雪本姓完颜，是金国皇帝的堂妹，完颜宏烈正是她的爹爹。完颜宏烈早就知道他和若雪在一起的事，因此几次都没有对飞云痛下杀手。

面对若雪的苦苦哀求，想着柴嵩四人和那些武林人士的惨死，飞云不由得十分矛盾，难以抉择。突然，重伤的完颜宏烈悄悄地站起身，一记重手打在了飞云后心。飞云只觉得身体轻飘飘的，没有一丝重量，他拉着若雪的手，两个人就像在天上飞，飞呀飞呀，越飞越高，越飞越远……

**总评 83**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | 西山居创作室 | 类型 | 动作角色扮演 |
| 发行 | 金山公司 | 语言 | 中文 |
| 载体 | CD×2 | 环境 | WIN95/98 |

画面
音响
操作
剧情
娱乐



# 光明的忍者

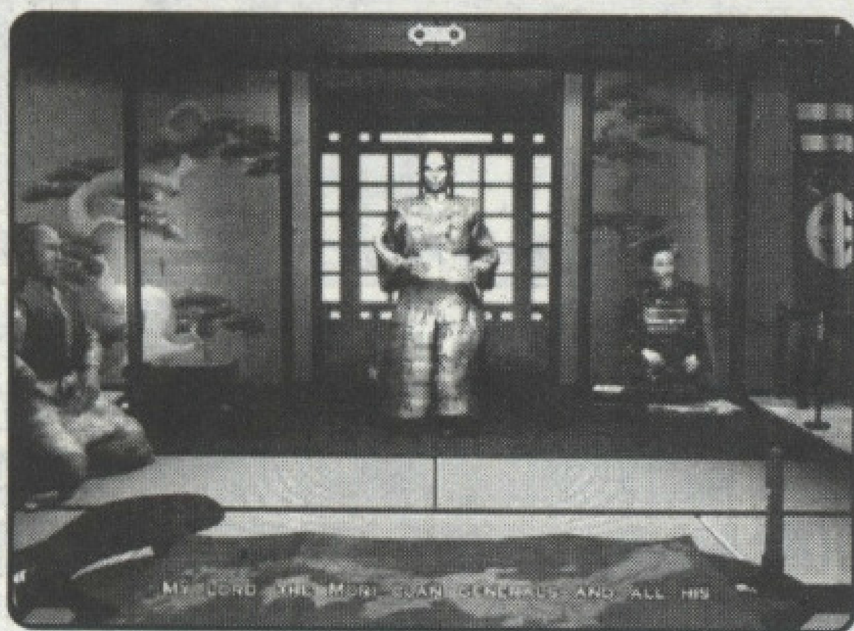
北京 志云

火红的晚霞燃烧在海与天之间，起伏的波浪卷起阵阵浪花轻轻拍打着下面的礁石，脚下这兀立在海岸边的悬崖，在即将到来的深重的天幕之下，反映着落日的余辉，显得更加突兀而孤独；偶有归巢的海燕，披着金色的霞衣，在海天之间飞来，和着宛转的空鸣……

我的心，也一如这亘古不变的夜晚的来临而变得幽明而空静，偶然泛起的涟漪在丝丝晚风的轻抚之中渐渐平息——每当这样的夜晚，我就要来到海岸边，向自然寻求安静我心的方法——但是今晚，站在这孤寂的悬崖之上，了望苍穹，聆听天籁，我的思想忽然有了种从没有过的清晰与高远，尽管心情依旧平静，过往的种种却仿佛在眼前清晰浮现，逼视着我，迫我回答这样一个问题："我是谁？"

是的，我是谁？

这是一个简单，对我却不易回答的问题。答案可以很简单，"我是一个忍者"，因为今晚我就要再度出击，为大名除去一个可怕的敌人。但是我知道自己心底里并不会认同这种说法。长久以来，我一直无法以此为荣，看着周围热衷于嗜血的同伴们就在金钱、女人、美酒组成的迷梦之中沉醉，我实在无法使自己苟同。平时我就在屋敷（注：训练忍者的道场）里刻苦训练——从生下来那一天起，我的生命似乎就与它连系在一起，据说我那属于宫廷没落贵族的父母将我遗弃在逃亡的半路，而现在的师傅将我收留并加以训练，中国人说：养育之恩，纵死无报，我想我还是明白的——而在没有任务的时间里，或者就像今天这样在自然中锤炼心智，或者……去剑道场。没错，剑道场，日本各大名训练武士的地方。有些人嘲笑我不务正业，有些人嘲笑我痴呆，但是我自己明白这样做是为了满足心中永远无法企及的愿望——做一个勇武的武士，光明地战斗，充满热血的勇气，视死如归的气魄！



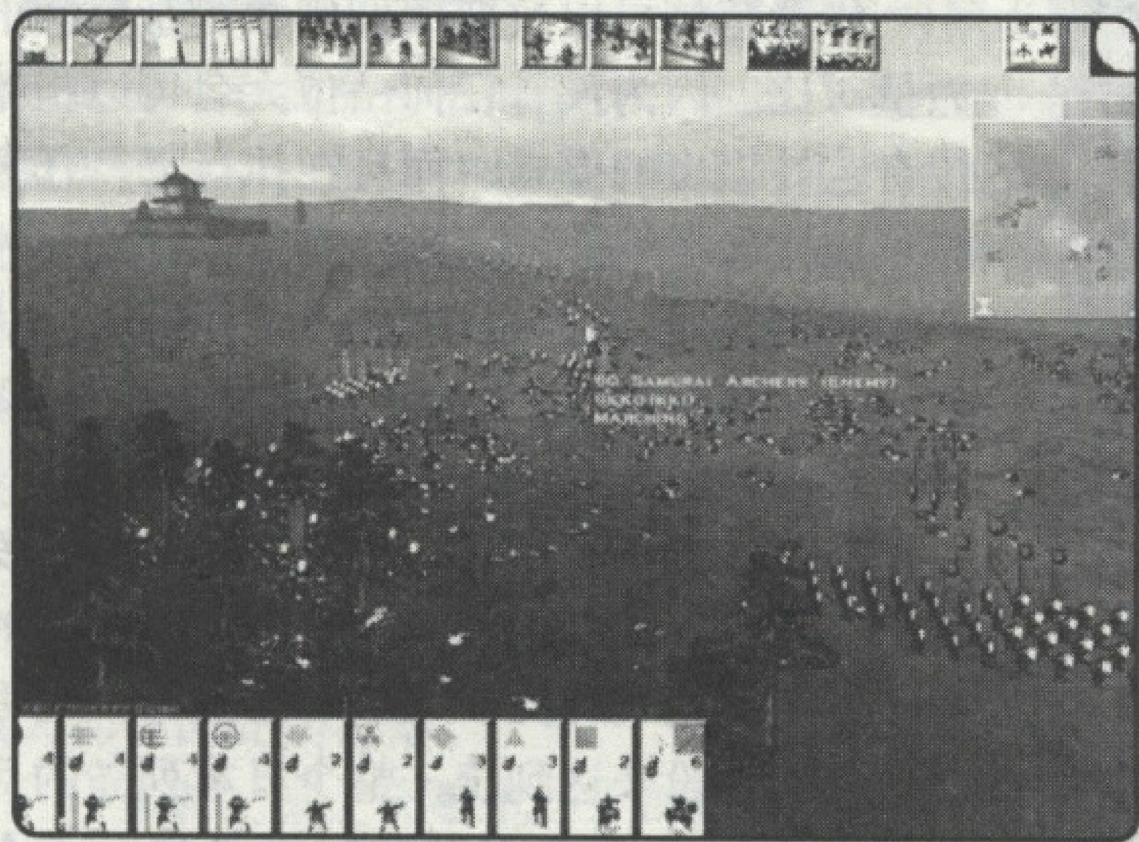
初次见识武士是在第一次跟随大名出战的时候——我们这一行，除了暗杀任务，就是担任大名的贴身护卫，也即一般老百姓所说的影武者。但是能做到这一步也不容易，除了武艺高强，就是必须获得大名的信任，所以做一个影武者也是一个忍者所能得到的莫大荣誉，虽然对我来说不尽如此。战斗在辽阔的田野展开，最前面排布的是足轻武士（因生活穷困而参军的农民，但是必须自带武器装备，所以他们的士气和战斗力都不强，但却是各国最基本的兵种，不但用来壮军势，也可以消耗敌人的部队），他们在大名眼中不过是一堆草芥，虽然我不这样认同，但是也认为对于武士的形象实在有所污损。紧跟后面的是几队弓箭兵，在我眼中同样属于不被注意的角色，但是……再后面的几队旗帜鲜明而身着鲜亮盔甲的武士马上吸引了我的目光，他们肃穆而神圣的面容，还有那透着无畏于死的眼光，立刻深深将我震撼，尤其他们手中泛着寒光的宽刃大刀，让人油然而生敬畏。

战斗展开了，成千上万的足轻武士绞杀在一块，箭翎在他们头上飞舞，带起一层血雨与哀嚎。当双方军队愈发靠近的时候，足轻武士差不多都消耗光了，这时对面的敌方阵营掀起了一阵满天尘雾——敌人的骑兵出动了。在传令兵的指挥下，排在前面的弓箭兵射出几丛箭雨之后，后撤隐没在了我方的阵营之中，而显露出来的，就是那不畏死的武士群。我那久已习惯平静的心灵突然泛起强烈的不安，他们，能抵得住这铁骑的力量吗？骑兵在满天的弓箭中迅速靠近，100米，50米……我方的武士团突然呐喊着出动了，同时两侧的我方骑兵向敌人骑兵两侧包抄过去。在尘烟不断升腾的战场上，我只看见大刀挥舞的亮光在其

中若隐若现，还有伴随而起的战马的嘶鸣和敌人的惨叫……许久，尘埃落定，展现眼前的是一片狼藉的战场，倒于满地的是哀鸣的战马，骑士残破的躯体，还有那林立之间、依旧神色自若的武士！我的心因为震撼久久无法言语——我常常只是在心里对自己说话的。

后来我知道了那就是雉刀武士，武士中的强者，而挥舞在他们手中的，据说就是来源于日之女神天照大御神（注：日本天皇所属的大和民族即宣称是她的后裔）的天丛云剑（草雉剑）的力量。从此，我的心为雉刀所迷，为武士的精神所迷！我渴望着有一天能在光明的天照大御神的庇护之下战斗，在一往无前的绝境中博杀，在与日月同辉的荣耀中矗立，让手中的剑饱饮敌人的鲜血，并在将来的某一天，吸吮自己的鲜血！

可是，我无法达成自己的愿望。我是一个背负着恩德的忍者，一生注定无法脱离自己的恩师，自己的地位。注定一生躲在大名的背后，做着无法自主决定的事情，他们把这叫做忍者的精神。哼——（无奈的叹息）什么是忍者？大名们在自己的领地内努力装成一个仁义的领主，有了金矿就少征赋税，一旦缺乏金



钱，就变相地掠夺民众的财产，一面还假惺惺地欺骗人民，说是要为大家将来的利益着想，因此需要金钱去与邻邦修好。而在大名之间，谁又真正想过永世修好？大家在背后为了自己的利益，无所不用其极。像我们这些忍者，只是他们手中的杀人工具，自己装成侠义之人，不愿沾染敌人的鲜血，却让我们背负恶名，到了最后，怕死的还是他们，还得需要我们的保护。

不要认为这是怨恨，其实这只是今晚我才想到的。但是相比于这个时代常常发生的背叛，我们做忍者的一直被教导以忠诚，任何背叛的企图都要以血来偿付，在我过往的岁月里，曾经就处置过这样的叛徒，当时我是无情地将其屠戮，没想到今日我也有这样的心境。忽然想到今晚要行刺的对象，我的心里不由一阵黯然。

一向以来，自认为是一个潜行在黑暗中的武士，每到执行任务的前夕，胸中的热血就开始沸腾，跟恩师的教导有所违背，但是这并不影响我冷静的判断——要知道，做一个忍者就必须学会冷静地分析周围事物并加以判断。而且还帮助我完成了几次艰巨的任务（他们甚至认为我回不来了）。一次是刺探安土城的军情，作为日本有名的坚固堡垒，安土城拥有坚固的石墙，并有火绳枪手把守。说到火绳枪这个欧洲的舶来品，在荷兰商船开来之后（早先那些基督教的传教士也曾带来这种玩意儿，但是遭到我们大名的驱逐），逐渐在整个日本列国风行起来，尽管射速慢，但是由于训练快，火力强，很多大名都使用了它，武田信玄的儿子就曾在3000火绳枪兵面前全军覆没。但是在我看来，这种东西完全是对日本的侮辱，它让武士道精神几乎变得一钱不名，那些佩带火绳枪的家伙一个个开始得意洋洋起来，见了武士也不表示一下起码的尊重，要在以前，哼！说归说，对于这种东西还是要慎重的，否则就被火药烤到了。还有一次是去刺杀丰臣秀吉，这个由足轻爬上来的权势人物也是我看不惯的。他的主城里密布陷阱，但是这些对我并不构成太大的威胁，只是碰巧那几天他跑到别处去了，才得以躲过。后来由于局势发展，大名让我停止了暗杀任务，否则……也不会让他现在这么嚣张。

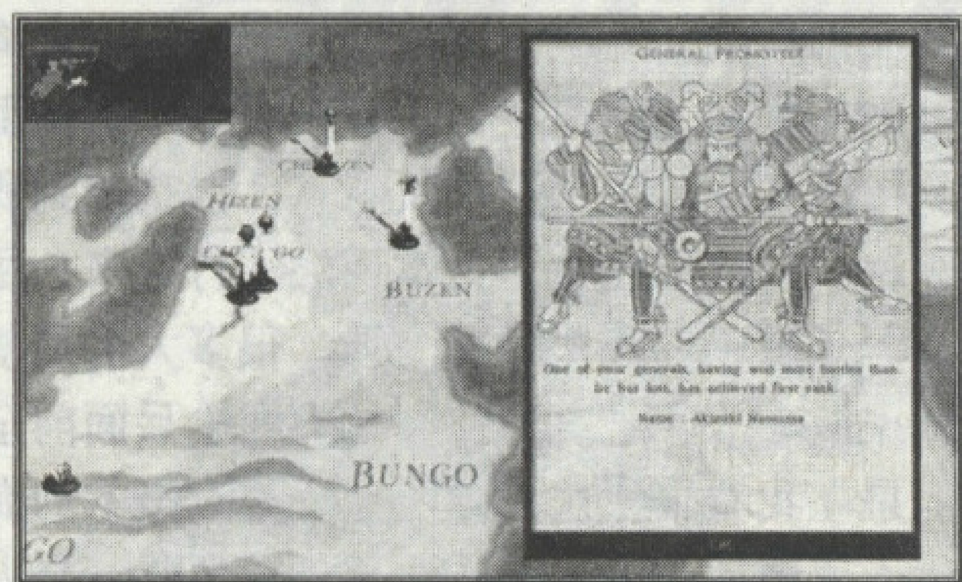
可是今晚，大名让我处置毛利家的艺妓（战国时代，艺妓是很重要的外交手段，我要消灭的这个艺妓正是由于促成了秀吉与毛利的联盟而影响到了我方的利益）。从未接触过女人的我，不知道到时会面对怎样的局面。虽然对于手无缚鸡之力的艺妓来说，我的到达无疑宣布了她的死亡，但是，未来总是未来，未卜之事总有可能发生，何况是面对我从未见过的女人？热血依旧在胸中沸腾，西起的月亮依然向我散发着她的魅力，我的心，忽然有种从未有过的轻松，对于这次的任务，也忽然有了种不同的期待，是什么呢？我等待着……

# 宗教对历史的影响

北京 释天

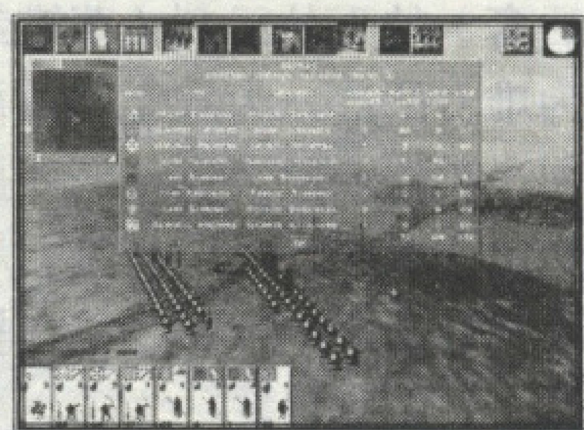
《幕府将军——全面战争》中的真实写照——玩家必须对自己控制大名的宗教信仰做出选择。

该游戏立足于日本的战国时代。这个时期日本天皇软弱无力，虽名为君主，实为幕府的傀儡；同时幕府将军足利氏也只徒有虚名，仅仅是被权臣任意摆布的玩偶；而幕府也早已不能号令天下，其各项政令走不出京畿半步——各地方已被大名或守护所控制，成了“独立王国”。为了称霸天下，群雄处心积虑地相互攻伐，使得整个国家卷入了战乱之中，一时间生灵涂炭。在这个时代里，人们忘却了文化，丧失了道德；有的只是贪图个人的安逸、富贵的利己心。社会也不再承认一切旧的形式和约束，只知道实力可以决定一切！但正是由于人们身处乱世，不由得对宗教产生了极大的依赖心理，狂热的宗教信徒们将会遵从教义的指示去“献身”，宗教对历史的发展起到了一种关键性的影响，而在《幕府将军——全面战争》中这一影响得到了实质的体现：




自从佛教从中国传入日本之后，日本一直是一个全民皈依佛教的国家。可是当1542年葡萄牙传教士抵达日本之后，情况发生了变化，游戏中玩家必须为自己的大名选择是采纳这些“洋鬼子”传来的基督教，还是保持对佛教的信仰，你做出的选择将会对游戏以后的进程产生深远影响。

如果大名信奉了外来的基督教，将会获得教会的支持，可以由基督教牧师帮你与其他信仰基督教的大名改善外交关系（这些基督教训练的牧师可都是优秀的使节噢）。基督教牧师还能在拜访的地区传播基督教义。而信仰外来宗教的另一大好处就是可以获得外国人的帮助：由于可以建造葡萄牙商栈，所以能够比其他信佛教的大名早二十年招募使用黑色火药的军事单位。枪炮对冷兵器的优势可是非同一般，玩家能否把握这时间上的优势将成为能否制霸全国的关键。



如果大名并不为外来宗教所诱惑，依然保持自己固有的宗教信仰，这将获得广大寺院的支持，他们将派出武僧帮助你的大名作战。由于这些佛教信徒（武僧）总是随身携带着轻便的神龛，使得信奉佛教的敌军很不情愿攻击他们（但信奉基督教的可不吃这一套，不受这样的限制）。也许有人会认为武僧与火枪手相比还是稍逊一筹，可佛教国家还有一项秘密武器——传奇艺妓可以改变信仰佛教和基督教的力量对比。因为没有任何一位大名可以拒绝传奇艺妓提出的要求；而且在执行秘密任务时，她比忍者的效率还高，所以堪称终极外交和间谍武器。灵活运用传奇艺妓的各项优势，将会改变敌我之间的力量对比，达到以弱胜强的目的噢！

分裂之后需要统一，混乱之后需要秩序，这是历史发展的趋势。作为一位大名的责任就应该使用外交、军事、阴谋等一切可以利用的手段来达到统一整个日本列岛的目的；而面对宗教对现实的巨大影响，大名（玩家）一定要做出慎重的抉择。记住：当机会出现在眼前时千万不要随意，否则你将成为他人的奠基石。

# 战争之神

## 幕府将军——全面战争

北京 Origin

传说在日本战国时代将有一位卓越的领袖从乱世中脱颖而出，统一诸侯。这位成就万世不拔之霸业的将军，必定是一位集力量、智慧和勇气于一身的人物；必须在战争中证明自己拥有成为日本幕府将军的卓越领导才能。在《幕府将军——全面战争》这个史诗般的英雄传奇中，身为大名的您将在沙场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，面对着前进道路中形形色色的敌人和各种不同的挑战，为恢复这块土地的秩序以及完成自己的理想而战。不管怎么说，战争确实已经到来，国家的命运从此掌握在自己的手中，让我们踏上成为战争之神的旅途吧！

实力是决定一切的关键，作为一名想称霸全日本的大名，扩充自身实力，组建长胜之军是能否获得战争胜利的前提条件。在大名控制的地区每年秋季可以征收到粮石（粮石是衡量所有物品价值的单位，也是日本战国时期最重要的资源），当这些收入从领地内生产并征集后，我们就可以利用这些收入来训练和维持自己的军队、特种人员单位、修建新的建筑物以及升级建筑物。如果没有大量的粮石收入，就意味着该大名只是一个无关轻重的角色。所以应派间谍去侦察敌人的区域中哪处最为富饶，然后列为第一进攻目标。当我们成功地扩展到希望中的领地，将会获得发展的极大动力，而敌人却会因此而没落。

“兵者，国之大事也”，即使兵强马壮、士气高昂之时，作为一名有远大理想的大名也不应意气用事，轻易对强大的敌人发起战争。“伤敌一千自损八百”不仅对以后的发展不利，而且很容易在新胜之余被一些旁观的大名获取渔翁之利。所以在采取下一步行动前征求顾问们的意见是必须的。而且记住对待敌人是不需讲究什么仁义道德的，应无所不用其极。在进攻敌人之前派出忍者对敌对大名的将领开展暗杀行动；派出基督教牧师或传奇艺妓干扰敌人做出正确的决定；与周边国家结盟等等都是我们“成就大事”的必然选择。

要想成为日本战国时期的下一位幕府将军，不仅仅需要在战场上表现出杰出的指挥艺术，同时还需要在战场外表现出天才般的战略才华，因为大多数战争的胜利并不是战场上取得的，而是早已在战争之前就已经决定了的。当下定决心要对敌人开战了，一定要充分考虑可能的气候条件。由于武士们组成的军队只能在白天作战，因此如果您选择在冬季发起攻击，那么用来解决战斗的时间就会短得多。此外，潮湿的天气会使军队更快疲劳；雪地也会影响军队的耐力并使他们对远距离的视线受到影响；雨天火绳枪的引信不能燃烧而弓箭手弓弦也会受潮降低攻击效率……所以主动进攻应选择适宜攻击的日期，获得最有利于自己的气候条件。此外，调集自己领域内优势兵力，做好后援工作也是战争前所必需的。

正式进入战场之后，首先应将作战单位进行编队，力争做到令到兵行，这可能是胜败的关键；预先设定阵形，就可以快速移动大量作战单位赢得宝贵的时间，又可以使自己的部队战斗力倍增。在指挥时，指令作战单位跑动或者进行冲锋将增加他们的疲劳度，所以应随时注意观察他们的能量级别以保证直到战斗结束前仍然拥有有生力量；远程攻击的作战单位不会有无穷的弹药，因此可能会很快弹尽粮绝，应注意这些作战单位的弹药数量并尝试储备足够的供给。而作为一位伟大将领利用自然条件的本领是必不可少的，利用树林这一天然的遮蔽物可是一种绝妙的防守方式，尤其是在受到远程武器攻击或者骑兵部队冲击的时候；而利用山坡，远程攻击单位的射程和准确度得到提高，同时由山上向下俯冲的作战单位如骑兵，可以在格斗中获得附加的优势……总而言之，利用战场上一切可利用的工具和地形对胜利都会有莫大的帮助。

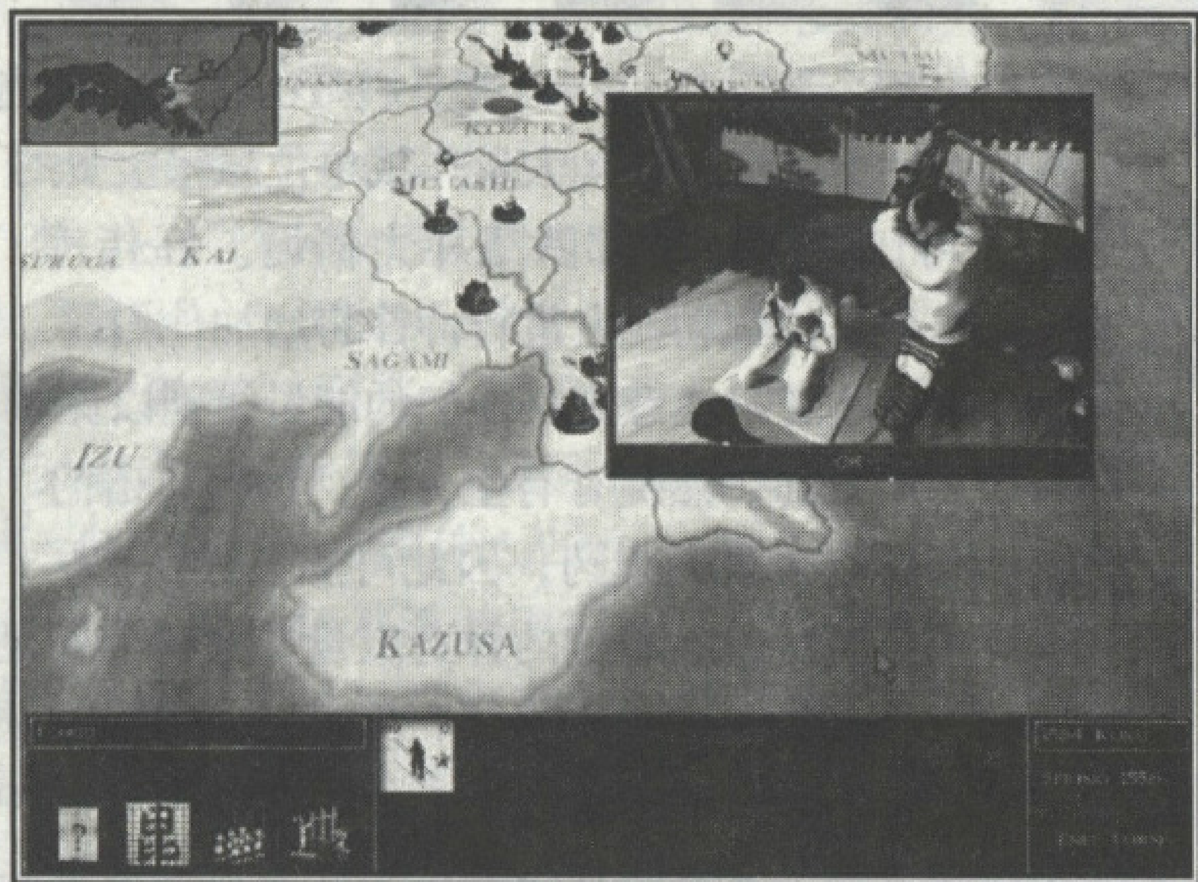
最后，想成为战争之神的大名们，努力在从实战中发展壮大自己吧！

# 忍者的渊源

北京 顾敏

月黑风高，一个人影趁着守卫打瞌睡的一瞬儿时间，蹑手蹑脚地爬上城堡峻峭的屋脊，钻进了一个半开窗户的房间，不一会他又提着一个包裹钻了出来，跳过围墙扬长而去。第二天，整个城堡乱成了“一锅粥”，原来昨晚正在睡梦中的大名被人割下头颅。就在此时，丰臣秀吉的大军突然杀到。已经士气低迷的部队完全不堪一击，溃不成军四处逃散，不一会秀吉军团已攻占了一片丰腴的土地，统一全国的大业又完成了一大步。

以上这一幕是《幕府将军——全面战争》中一段真实的场景，丰臣秀吉凭借着蜂须贺小六的忍者部队，近乎兵不血刃地就取得了一次辉煌的胜利。这一切使得以往我所一直奉为金科玉律的以堂堂之师与其决一死战的传统战争观土崩瓦解了。我在以后的游戏过程中不禁不由自主地使用起忍者来；而自然而然也开始关注起忍者的方方面面




来了，发现这对于理解游戏《幕府将军——全面战争》很有帮助，现在拿出来与大家共享。

游戏中未来的日本统一者——丰臣秀吉是一个凭借忍者起家的典范。当丰臣秀吉还叫羽柴秀吉的时候，曾经在无路可走时投靠过蜂须贺小六，在他家里吃白饭。而当时蜂须贺小六正在美浓地区过着他“幸福”的“夜盗”生涯，也就是趁着夜色出去抢钱的山大王。由于做强盗的钱来得比较容易，所以也就不在乎多养几个吃白食的。丰臣秀吉就决定暂时投靠他，混两口饭吃。等到后来秀吉开始发迹了，在织田信长手下开始步步高升的时候，蜂须贺小六和他的手下也因为帮助秀吉筑建了墨股城，所以转化为官军，总算洗脱强盗污名。可是由于织田信长厌恶军纪差的军队，所以蜂须贺小六的强盗集团从此再也不敢干杀人越货的事情。但他们在作强盗时练就出来的一身偷鸡摸狗好本领却成为当忍者的好条件，于是这些人就自然而然地成为丰臣秀吉军队的王牌——忍者部队，而且在各大战役中都有杰出的表现，使很多大名为之闻风丧胆。

有人也许会认为丰臣秀吉爱用忍者只是日本战国时代的偶然现象，是其遭遇使然；其实这是当时社会的普遍现象，所有大名都拥有大量的忍者为他们完成许多困难的、隐秘的事情。而最爱用忍者的武将也并非丰臣秀吉，而是在《幕府将军——全面战争》中纵横天下的“战神”——武田信玄大人。武田信玄是个非常多疑的人，并且非常讨厌别人知道自己国家的秘密，所以他训练忍者去帮他处理这方面事情——侦测、暗杀。他把来自于甲斐、信浓、越后三地的无业游民或强盗进行组织化，教以山地战还有其他的战斗技巧，把他们训练成为斥候和间谍专家。武田信玄派富田乡左卫门去统驭这些忍者，而他最大的乐趣就是驱使自己培养的忍者去做点什么，跟养了一群可爱的宠物似的。

说了半天忍者深得日本统治阶级的喜爱，那么到底什么是忍者呢？他与一般的武士有什么不同呢？忍者多数出身于平苦的农民，而不是出身高贵的武士。他们一般不会使用正规的武功与敌人决一生死，而是强调以为达成目标而无所不用其极的忍术进行活动。要想理解忍者就必须理解忍术。忍术的理论基础其实是由中国传来日本的孙子兵法为基础，强调所谓的“风林火山”的行动格言；而后再加上修练道以及在山中的伏击技巧发展而成。忍术的山中伏击技巧，来自住在大和、吉野、鞍马、根来、伊贺的土著民的山地战经验；忍术中使用的法

术则起源于京都附近高野等佛教密宗的本山；而忍术的武技则来自于柳生流剑派、宝藏院流枪术等等。在平安时代时，由于武士阶级兴起在山中伏击的兵法就由武士去发展；源平时代，学会在山中伏击的源义经成功使用了山中伏击的技巧，完成了攻击面战法的理论；而到了南北朝时代，楠木正成发展出防御面的兵法。从此开始，忍术跟武术才正式




分开成不同的系统。到了战国时代，忍术有了长足的进步。因为在这混乱的时代，各地崛起的大名非常需要忍术、武术和兵法为自己的战争所用。所谓上有好者，下有应者如云。同时由于此时，外地人传入的科技，其他的工艺人数目增多，使得忍者可以以许多民间卖艺工艺身份的技能去从事谍报工作，所以忍者的行业蓬勃发展起来了。

在战国时代，由于群雄割据自然而然地使忍术形成了不同流派，一般用忍术发达的地区的地名当作流派的名称，如武藏、甲斐、越后、信浓、伊



贺、甲贺、纪伊等，而其中以伊贺和甲贺的忍术最为发达，原因是：伊贺与甲贺虽说位处重山险阻围绕的封闭小盆地里，自成一个小天地，可是由于靠近日本的中央近畿地带（离京都跟名古屋都非常近），所以在战略上的位置十分重要。由于深受京都的文化影响，在这两处，神社、寺院和庄园都非常多。等到后来庄园制度崩溃的时候，土豪们就一个个崛起了。到了战国时代，这块小小的土地居然存在60个土豪。因为大家的土地都很小，土豪们想发展壮大自己，就必须与别人竞争，也就是夺取别人的土地啦！于是家家户户都开始培养“死士”，每家大概都会养30-40个，以便对付“敌国”。这里的竞争超乎外人想象的激烈，土豪们互相结盟，互相探查敌情，也互相屠戮。不管是谁，只要一旦被打垮，就很难再爬起。结果这个既有山地（便于忍者训练），征战又激烈（便于实践）的地方，成为了忍术发展的大本营。时间久了，各土豪之间就慢慢发展出一种平衡，之后伊贺和甲贺忍术就开始冠于全国了。而且伊贺跟甲贺对忍者事业的最大贡献就是对忍术的理论基础与技能做出了系统化，编出了一本忍者的修炼宝典——万川集海，教导忍者如何施行忍术。

说起来忍术忍者是日本的国粹，中国人一般不会也不屑于学习，但其发展过程中咱中国人可没少出力。且不说忍术发展的基础是咱老祖宗的孙子兵法，就连忍者们尊奉的祖师爷——服部半藏可都是咱中国移民。因为大和朝廷本身的科技水平落后，所以非常欢迎拥一技之长的外国人到日本定居。结果中国跟朝鲜的大量特殊人才不断涌入日本，这些人通常都愿意定居京都，然后也有些人就搬到附近的伊贺或甲贺去工作了。而服部半藏的家族也是在此时迁入伊贺的，本来服部半藏的家族姓秦，后来因为定居日本，为了跟当地人合而为一，就改了个日本姓，改姓服部，从此服部一家就此诞生。服部半藏为日本忍者事业的发展可是尽心尽力。由于帮助德川家康（《幕府将军——全面战争》也有出现）争夺天下出力颇大，使得忍者一族在德川时期倍受统治阶级的器重，获得了很大的发展。

好了，总算把我知道的东西给大家“倒光”了，心中感到一阵轻松的喜悦，希望有助于大家更好地理解日本这个海岛民族对忍者的理解，以便于在《幕府将军——全面战争》中更好地发挥忍者的功效。

# 补丁铺

看到这期杂志的时候，想必大家都已经熬出一年中最艰苦的日子了——高考、中考以及各种类别的考试都已经结束，现在大家可以好好地放松一下了！^o^不过今年的这个夏天又是鲜见的酷热，掌柜的我这边家家户户都是空调大开，一到晚上用电高峰（也是我的上网高峰）就要隔三差五地停N回电。迫于无奈，我只好把游戏中耍赖用的S/L大法用到更新网站上。这招虽很灵验，但时间久了只怕也有落下后遗症的可能。最近不仅天热，游戏圈里也同样热得发烫。最具代表性的热作就是万众期待的《暗黑破坏神Ⅱ》，因此这次我为大家带来了一堆新的《暗黑破坏神Ⅱ》的补丁、修改器和存档，另外还有《最终幻想Ⅸ》动画播放软件，《杀出重围》升级补丁等非常不错的游戏相关软件。怎么样？赶快和我一起到补丁铺里看一看吧！

北京　浩汐

## 《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02升级补丁

### Diablo Ⅱ

这个补丁主要修改了:1.在多人联网游戏模式下，新建的一个角色与你在单人游戏中使用的角色的名字一样，则单人模式中的角色会被删除的问题；2.游戏进行一段时间后由于没有提供对内存进行优化，游戏速度变慢的问题；3.游戏进行过程中，光盘经常会名其妙地从光驱弹出的问题；4.用ESC关闭人物对话框会出现局部花屏的问题；5.由于系统自动寻找路径的功能不强，角色经常会卡在某个地方的问题。此外，在进行游戏记录时，系统将会自动选择2000年的格式，而不是00年。而且可以在必要的时候自动关闭一些NGP菜单。

使用方法：将子目录\D2_102PATCH下的所有文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行其中的可执行文件D2PATCH_102.EXE，即可将游戏升级为v1.02版。

## 《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02修改器

### Diablo Ⅱ

这个修改器可以修改角色的金钱、力量、最大生命值、当前魔力值、最大魔力值、当前耐力值、活力、精力、灵活度、属性点数、技能点数、当前生命值、最大耐力值、等级、经验值等等，非常不错。不过要注意它只能针对《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02版使用。

使用方法：直接运行子目录\D2_102EDIT下的执行文件D2TRAINER.EXE。然后开始游戏，在游戏中按Alt+Tab键切换至修改器界面，根据需要在相应的空格内填上数字，最后点一下左下角的按键即可完成修改。

## 《暗黑破坏神Ⅱ》黄金装备存档

### Diablo Ⅱ

使用这个存档后，游戏中的角色便能拥有自己的黄金装备了。虽然这些还算不上最终级的装备，不过对那些Normal级的玩家来说，还是很有价值的。

使用方法：将子目录\D2_GOLDEN\SAVE下的所有文件复制到游戏所在目录的\SAVE下，然后在游戏中取档即可。

## 《暗黑破坏神Ⅱ》绿色装备存档

### Diablo Ⅱ

绿色装备是《暗黑破坏神Ⅱ》中较有特色的一个设计，增加了游戏的趣味性。要想凑齐一套绿色装备着实不易，一旦凑齐即可在穿戴整套装备的情况下增加新的功能。据我了解游戏中共有16套绿色装备，如今掌柜的我已经收集了5套完整的，包括：SIGON'S

STEEL、CLEGLAW'S BRACE、BERSERKER'S ARSENAL、ISENHART'S ARMORY、TANCRED'S BATTLEGEAR，还有几套也只差一件就齐了，索性全都拿出来。大家在试用几套完整的绿色装备的同时，不妨继续找找其它装备，再找齐几套应该也不是什么太难的事吧。

使用方法：将子目录\D2_GOLDEN\SAVE下的所有文件复制到游戏所在目录的\SAVE下，然后在游戏中取档即可。

## 《暗黑破坏神Ⅱ》超强角色存档

### DiabloⅡ

这几个存档包含了游戏中全部5个角色的超强型，个个身强体壮到了极点，身上的装备也不算差，如果你想痛痛快快爽一把的话就来用它吧。

使用方法：将子目录\D2_SUPER\SAVE下的所有文件复制到游戏所在目录的\SAVE下，然后在游戏中取档即可。

## 《暗黑破坏神Ⅱ》奶牛牧场存档

### DiabloⅡ

这个隐藏关卡绝对算是《暗黑破坏神Ⅱ》中最有意思的一关了。上百只举着斧头的奶牛向你冲过来，你要没点真功夫，就只有“百牛分尸”的份了。这里提供的这个存档已经准备好了激发“奶牛”关的必要物品，只要你在第一幕的Rogue Encampment（村庄）里，将Tome of Town Portal和Wirt's Leg放进Horadric Cube里面去，点一下Transmute进行融合，就会在村子中间出现一道通往Secret Cow Level的红色传送门。

使用方法：将子目录\D2_COW\SAVE下的所有文件复制到游戏所在目录的\SAVE下，然后在游戏中取档即可。

## 《雷神之锤Ⅲ——竞技场》最新关卡补丁

### QuakeⅢ：Arena

这是官方发布的最新《雷神之锤Ⅲ》扩充地图，包含12个死亡模式地图和1个组队模式地图，最小的地图可支持2-8人对战，大地图则可支持4-12人对战，精采与否还请各位亲自一试吧。

使用方法：将子目录\Q3EADM下的的文件EADM.PK3拷贝到游戏所在子目录的\BASEQ3下，然后在多人游戏模式下进入游戏。

## 《篮球2000》V5.03球员升级补丁

### NBA Live 2000

这个是掌柜的我最喜欢的游戏的补丁，一个月内已经升级了3次。最新版本补齐了第一轮的新秀，并把他们加入到各自的球队中，增加了60个free agent并更正了东西明星赛混乱的BUG，更正了franchise模式下的一个overall rating的BUG。

使用方法：将子目录\NBA2K503下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行其中的INSTALL.BAT，系统就会进行自动升级了。而后进入游戏，在Load一项中会多出几个选项，随便选一个就可以。

## 《最终幻想Ⅸ》动画抓取程序

### Final Fantasy Ⅸ

耗资约40多亿元，动用人力达百人以上的RPG大作……至今也没能登上PC GAME的舞台，好在我们还可以通过这个小程序将它的动画抓到电脑上好好观赏。

使用方法：直接运行子目录\FF9_MOVIE下的执行文件PSXPLAY.EXE，即可选播放。

## 《杀出重围》补丁

### Deus Ex

准确地说，这个游戏的类型应该是属于RPG+ACT+AVG的结合体，它提供了开放性的空间让玩家自己选择剧情及过关方式，其宗旨就是：所有玩法由玩家自己决定。不过对国内玩家来说，英文仍是一个不小的障碍。这个补丁主要修正了游戏不能很好地支持使用nVidia和Matrox芯片的显示卡的Bug。

使用方法：将子目录\DEUSEXD3D下的文件拷贝到游戏所在目录下的\SYSTEM下即可，建议最好在此之前先将\SYSTEM下的D3DDRV.DLL备份。

**本期补丁均收录于《大众软件CD》2000年第9期中。**

# 秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

## 暗黑破坏神 II

### Diablo II

1.巫师（Necromancer）终极武器获得法：召唤一只Golems，释放一只Bone Spirit，然后死亡。当你再生了之后，输入以下字符串：THEDARKMUSTFEED。完成之后查看自己的物品栏时会发现你已经拥有Stroke of Death了！

2.游侠（Paladin）终极武器获得法：按照以下顺序释放符咒：Meditation、Prayer、Concentration、Prayer、Prayer、Meditation、Concentration、Meditation。然后用Hand Of God符咒杀死一只怪物，跟着输入以下字符串：IHAVESERVEDYOU，完成后查看自己的物品栏时会发现你已经拥有Holy Avenger了！

3.在窗口模式下运行游戏：不想用全屏模式了吗？你只要在Diablo II的快捷方式后面加上一个“-w”即可（例如：“C:\Diablo 2\Diablo II.exe” -w）。

4.从死尸上取回物品：假如你不幸死去且无法再去你牺牲的地方找到尸体取回物品，则可以简单地保存进度并退出，然后返回游戏，你会发现尸体出现在城里，这样你就可以轻松地取回你的物品了。

5.一个有关鉴定的Bug：首先打开你的物品栏，用鼠标右键点击鉴定卷轴（和平时鉴定一样），让其他的玩家和你进行交易。进入交易画面，然后使用带有问号的鼠标点击要鉴定的物品，完成交易。

6.“复制”物品：首先将游戏目录下的SAVE子目录做个备份，然后让其他玩家建立一个网络游戏。随后进入到他的游戏里，将所有你喜欢的东东统统丢掉，退出去之后把先前备份的那个SAVE子目录覆盖回去。再次进入游戏时你会发现所有那些好东东都还好好地带在身上呢（此方法最适合用于复制上好的装备或者宝石之类的，尤其是那些游戏中必备的任务道具）。

7.关于升级时的小技巧：在游戏中进行到允许你升级的时候，先不要把你所得到的技能值和升级点数加上去，继续打下去，这样升级后杀同样的敌人所得的经验值和升级前是完全一样的。

8.秘密关卡：还记得3年前的4月1日开始流传的有关DIABLO中的秘密关卡——Cow Level（奶牛关卡）吗？有意思的是，这一传奇在DIBLO2中依然存在。以下为具体的进入方法：

A.以普通难度完成一次游戏，然后重新从游戏的第一章节开始，回到游戏开始的地方游侠野营地（Rogue Encampment）。

B.在第一次完成游戏的过程中，在完成ACT 1的任务三：拯救Cain（The Search for Cain）的过程中，你可以在搭救CAIN的场景TRISTRAM中发现Wirt的死尸（在场景地图西南面的河边），从他身上你可以得到物品Wirt's leg。你可以把他当武器用，但不能将其卖掉。你一定会奇怪为什么这个和游戏情节并没有关系的物品不能卖掉，现在你该知道原因了。

C.获得ACT 2中的时间宝盒（Horadric Cube）。

D.购买一本传送之书（Tome of Town Portal）。

上述条件全部满足后，将Wirt's leg和传送之书放入时间宝盒进行组合，完成后在游侠野营地中会出现一个红色的传送门，通过它你便能来到神秘关卡Cow Level。当你进入Cow Level后，你会发现漫天遍野的奶牛战士，它们手持大斧向你冲来，没想到连DIABLO都被你战胜了，却葬身于此，是不是有点滑稽？

## 冠军足球经理1999/2000

### Champion Manager

免费得到球员：首先给你中意的球员提供一份令他满意的待遇，进入球队状态表里选中他的名字，按下转会申请同时撤消他，重新开出一个免费的价格并设置好，返回再确定他，这时给他一份契约他也会接受的，于是就可以无偿得到他的加盟了！

## 银河霸主 II

### Master of Orion II

按ALT键输入以下字符串后得到相应的秘技功能：

Einstein：所有研究项

Moola：1000 BC

Menlo：另外的研究秘技

Iseeall：显示所有行星或玩家

Score：记录你的游戏得分

Crunch：在行星中完成所有的建造

## 孤胆枪手Ⅱ

### MDK Ⅱ

Slow-Mo模式：当你使用Max时，按住Fire键不放，同时按4次Equip Up键，成功的话会听到一声"Slo-mo!"。要关闭这个模式，只需重复以上步骤。

无服装的Kurt：在Console中按顺序输入KurtGetNaked()和mdkNewGame(1,12)，这个秘技只适用于以Kurt进行游戏的关卡。

## 三角洲特种部队

### Delta Force

复活节彩蛋：进入游戏后选择进行一场有坦克出现的任务关卡，记住要确定你配备了LAW（轻型反坦克武器）。当你看到坦克时，走上去从侧面向里望，居然在里面有一群小鸡！轰掉坦克后就可以换个角度再看一看"烤鸡"了。

## 明星志愿2000

在游戏中连续输入"S-T-A-R"后，便可以输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

Ctrl_1：提前结束游戏

Ctrl_2：金钱加10万（可以连续按）

Ctrl_3：属性加100（可以连续按）

Ctrl_4：属性减100（可以连续按）

## 阿圣龙的召唤

在游戏中输入以下字符串后，你的角色便会做出下面这些非常滑稽的动作：

*ATOYOT* 角色的蹦跳和立定都非常有趣。

*YMCA* 角色的手会发出火花而跳起村民们的YMCA舞，并且身后拖着一条发光的轨迹。

*TEAPOT* 角色开始演唱"我是一个小茶壶"的歌。

*SNOWANGEL* 角色会做一个雪天使。

*AKIMBO* 角色笑着将自己的手放在臀部。

## 殖民计划Ⅱ

到C:\Program Files\T-Time\aps2\Maps的目录下可看到stage1.txt，stage2.txt，stage3.txt三个记事本这三个记事本分别代表任务关卡的容易，正常及困难等级可分别修改该等级任务关卡的我方及敌方初始资源。

修改记事本内容初始资源下的数字，修改成你要的数字后存盘进入游戏初始资源都是你要的数量。

如有禁止研发科技则将其改为〔-1〕则无禁止研发的科技。

负债时按外交->给同盟钱->按一下->传送->它的钱会减少可以先和计算机同盟。传送后再解盟。

## 冰风谷

### Icewind Dale

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();=完整地图。

CHEATERSDOPROSPER:Hans();=瞬间转移队伍去pointer。

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]); =给予指定角色经验值。

CHEATERDOPROSPER:AddGold([数字]);=给予整个队伍金钱。

CHEATERSDOPROSPER:Midas();=给予整个队伍总共500金币。

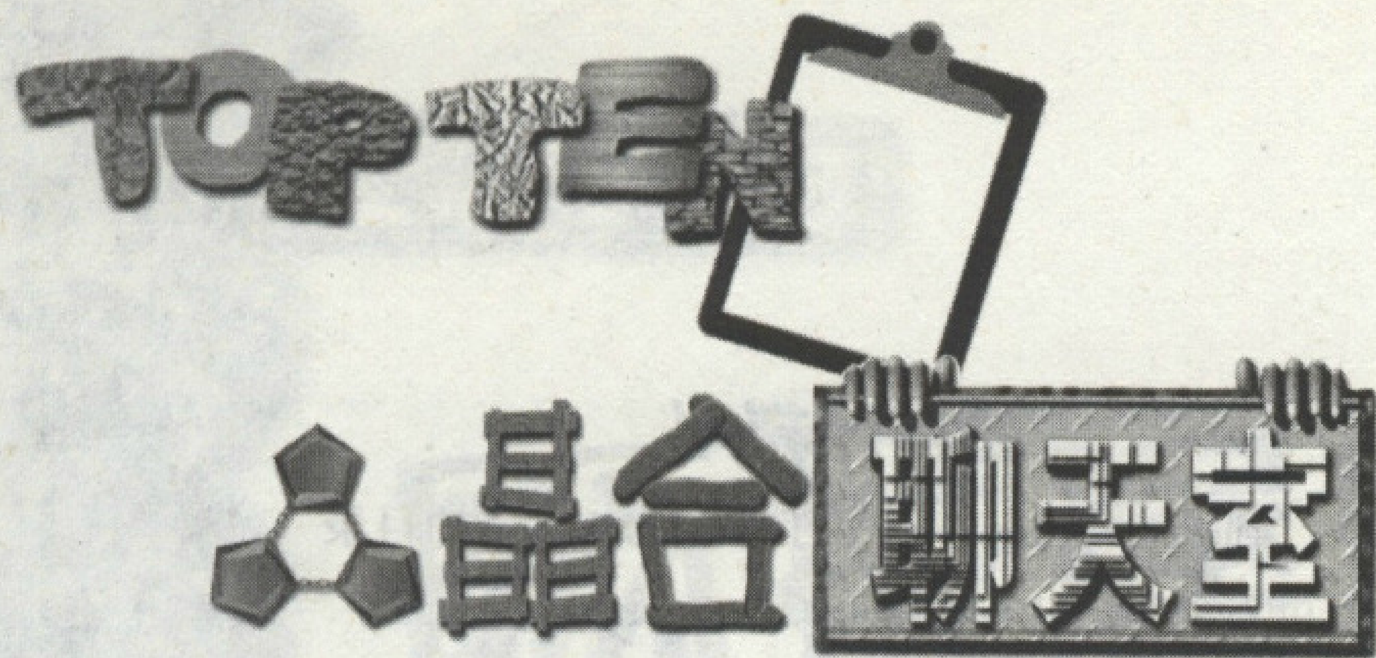
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();=5个healing potions、5个antidotes 以及1卷Scroll Of Stone To Flesh。

**E-MAIL：tianjiao@163.net**

**web:http://www.gamejoy.net**

## 更 正

本刊2000年第12期第86页前线地带栏目中，误在中青旅创先软件产业发展有限公司《笑傲江湖》一文的题头中使用了北京捷三峰信息咨询有限公司同名产品的图片，特此向读者和以上两公司表示深深歉意。




**陕西 张锐**

晶合各位同道：

大家好！

近日由于工作繁忙，未能及时给TOP TEN投票，心中实为不安。

观近日GAME，除“大菠萝Ⅱ”外，似乎无甚热点。故将上月选票COPY一份敬上，望笑纳。

现今观应用软件榜，倒正如深沪两市，虽整体平淡，但暗中波涛汹涌，蔚为可观也。

今日，在下列出5只潜力股，望晶合股民奔走相告，然股市风云变幻莫测，大家还是小心为是。

1、老牌绩优股：网络蚂蚁

系出名门，出手不凡。多次身居涨浮首位。该股顺应当前中国网络形势，以节约网民银子为己任。加之年终分红优厚：一派无穷大（股价为零），回报率惊人。然根据晶合证监会之规定，N次涨停之股票将终身停盘，望诸股友慎之。

2、网络概念股：OICQ

有一定发展潜力，但炒作气氛较浓。在市场无明显热点情况下，吸纳较多资金，如盘中新热点出现，则极有可能出现跳水行情。建议短线持股，得利出局。

3、中低价股：金山词霸2000

较低价位，但该股业绩较好，尤其控股集团金山总公司有5只股票杀入“晶合20成分指数”，其实力不可小视，建议中线持有。

4、ST股：WPS 2000

该股可以说是一只比较奇怪的股票。经营策略几乎照搬另一家国外大公司，却又自称“纯粹国货”以搏取民族同情。最近频频进行资产重组，开发手写、语音、OCR的新业务，如假以时日，有望摘帽，但若无独立创新，则亦有沦为PT之可能。建议：观望为主。

5、新股：ReadBook

该股专营业务为书籍阅读。业绩良好，而且流通盘小（仅几百K），股价低（10元，而且可免费持有），经营书籍较全（TXT、GB、BIG5、HTML、ZIP等），而且还可兼营音响（MIDI）。董事长年轻有为，常常开发新业务，发展潜力巨大。建议：投资性长线持有。

**编者按：以上均为“戏言”，望大家一笑了之，切忌弄假成真。**

**湖北 魏兆晟**

玩过DIABLO Ⅱ后，我充分体会到这样一句话，“钱不是万能的，没有钱却是万万不能的。”为什么受伤的总是我？因为没钱买好装备。

**甘肃 李伟**

嗨，大家好！

我是一个小学生，在我们这儿最红的便是《星际争霸》了，它确实不错，那三族各有所长，兵兵相克。我在班里水平排第五，为了提高水平，我希望贵社出一点联机对战秘笈，小弟感激不尽。

**（编者按：一定一定：）**

**福建 王则朋**

本人今年大二，在年段里被誉为《帝国时代》、《雷神之锤》双冠王。但凭心而论，这些游戏只不过是玩时兴奋，一阵子就过去了。上一次玩《仙剑》是4年前，但直到今天我还是对它记忆犹新，每当夜深人静时想起来，总感动不已。

我想，这正是即时战略与射击类游戏总是昙花一现，而经典的RPG游戏却可经久不衰的原因。

**山东 姚迪**

7月榜评

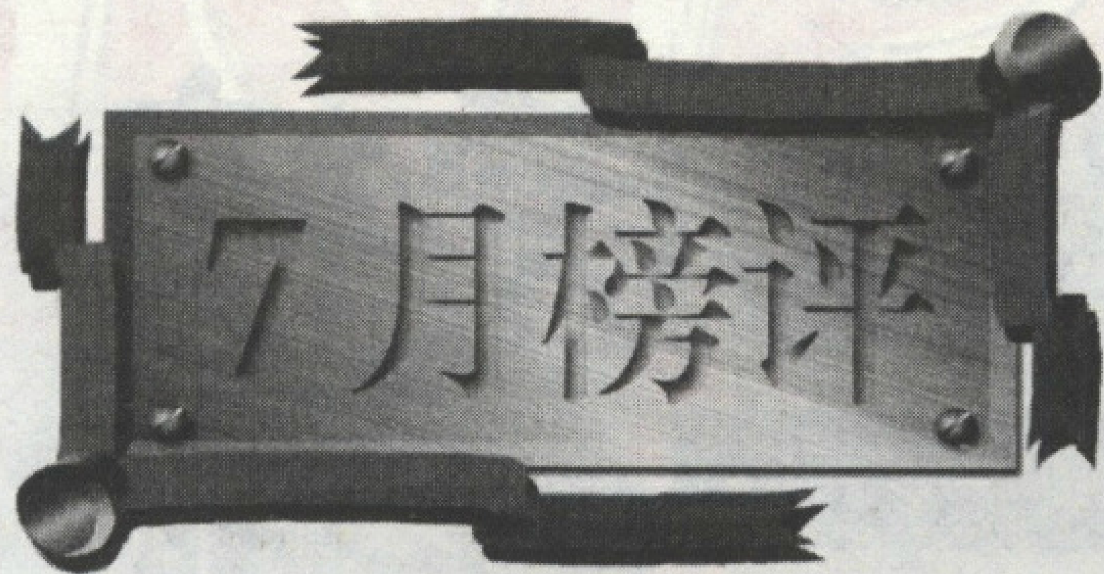
炎炎盛夏，酷暑难耐，PC Game，消暑犹佳。

早就听闻《轩辕剑》乃当今最COOL之神刀，三代真炼后更是被众玩家捧若至宝，你争我夺，这不，上次榜评就已荣登榜首。也是啊，谁不想笑傲江湖？只可惜英雄难当，本公子刚复出江湖就被逼入修道院，岂不羞矣？接着又是一阵“寻宝恩仇录”，从水都威尼斯打到半岛阿拉伯，又从天山之巅改入佛门少林，弄到最后竟在欧洲建功立业，幸好还可与薇达、尼可共度余生，死亦足矣……

**编者按：全文太长实在难以下咽，为保证身体健康，仅食开篇“甜品”。**

**晶合实验室 野猫**






整个七月，所有感觉糊糊黏黏。天像特别远，路也特别颠，心里的狂想和狂念它不隐不现。这样热的天气，不知该去哪里。车子拿去修理，搞得人要生气。没钱去坐Taxi，公车实在太挤，就算都不在意也是无处可去。只好打开电视，频道转来转去，新闻和连续剧，都是打来打去。翻著蜡笔小新，觉得他神经病。最想看的电影，却又还没上映。无聊的人总会想睡觉，我却被歌声扰了清梦：

春天的花开秋天的风以及冬天的落日，忧郁的青春年少的我曾经无知地这么想。游戏名字在TOP TEN的歌里它天天流转，风花雪月的诗句里我在年年成长。流水它带走光阴的故事改变了一个玩家，就在那多愁善感而初次等待的青春。发黄的相片古老的信以及褪色的《心跳回忆》，年轻时为你写的歌恐怕你早已忘了吧。过去的誓言就象那课本里缤纷的书签，刻划着多少美丽的诗可终究是一阵烟。流水它带走光阴的故事改变了两个玩家，就在那多愁善感而初次流泪的青春。遥远的路程昨日的梦以及远去的笑声，再次的见面我们又历经了多少的路程。不再是旧日熟悉的我有着旧日狂热的梦，也不是旧日熟悉的你有着依然的笑容。流水它带走光阴的故事改变了所有的玩家，就在那多愁善感而初次回忆的青春……

《轩辕剑Ⅲ》：每当比赛的枪声在记忆中响起，为了第一和胜利几乎迷失我自己。这才知道人生本来只是一出戏，我竟然将台词忘记。我愿像溪流奉献给海洋的心情，就像绿树奉献给大地的亲密，就像白云奉献给天空的期许，这是我一生的第一（险胜《魔法门之英雄无敌Ⅲ》和《星际争霸》的他，是否会有高处不胜寒的感觉？）。

一曲歌罢，《心跳回忆》不甘示弱：今天的我，有几分落寞，该何去何从，今天的我，需要些选票，却不想远走。（昨天的宠儿今日已经落到第10的位置，此情此景可想而知。）

有一个人，名叫DiabloⅡ，独自靠在墙角，看着人群听着旋律，不知他在想什么。你说银河，充满虚荣，你说宇宙，没有尽头，这月河西，那月河东，好坏不久便成空。（初出茅庐的他，仅用不到一月时间便挤占第8的位置，实在是后生可谓。因为他的出现，玩家们终于找到了酷暑时候不出门的理由。）

会有一天，你睁开双眼，忽然听见，有人在说，放下手上的游戏，回到现实的那一边，什么时候你要告别幻想告别我？《最终幻想Ⅷ》仰天长叹：“难道我真的将是最终幻想吗？”（上个月排名第4，本月名次不变，选票还多了几张，拥有如此成绩真的值得郁闷吗？）

“这样的日子我不愿意再忍受，再拖一分一秒都让我觉得太多。我不愿意变成一个行尸走肉，把自己从一场风暴中拯救出来，我决心要离开，我决心要离开！哪怕离开使我变得失去许多朋友，哪怕离开使我变得一切要重新开始，我决心要离开。离开的时候不会有什么惊心动魄，离开的时候不会有什么叫骂嘶吼。当一切的纷乱像大雪般飘落地面，当一切的不安像寒流般从身边扫过，我已经离开，向过去的年代告别。我决心去寻找一个，重新寻找生命和灵魂的出发点。”《大航海时代Ⅳ》苍凉的背影消逝在夕阳里，做了那么久水手，复员时候伤感也难免。

TOP TEN里头三甲已排定座次，名落孙山者亦有之，沉沉浮浮中多少英雄好汉，如长江东逝水不归。愿他们一路走好，眺望远方，卧薪尝胆者带兵杀回，为首一员悍将格外引人注目，曰《网络创世纪》。久违的UO我的珍爱，你很少赢过别人，但是这一次你超越了自己。虽然在你离开榜首的时候，所有的人都认为你不会有出息，你却没有因此怨天尤人自暴自弃。在那时候，你我身边都有一卡车的对手，不知道成功的意义就在于超越自己。我们都是和自己赛跑的人，为了更好的未来，拼命努力争取一种意义非凡的胜利。我们都是和自己赛跑的人，为了更好的明天，拼命努力前方没有终点，奋斗永不停息（从上个月第8位跃居本月第5位，此“廉颇”未老矣。）。

且慢且慢，还有暂未就座者，听我道来。《仙剑奇侠传》，1180票排名第6，《模拟人生》，百余票之差紧随其后。不知不觉中已“扬扬洒洒”写了这么多，本人平素呆板无味，“游戏人生”时甚少。今日口吐狂言数G，可谓绞尽脑汁，若不被诛，我与你将来日方长……

**晶合实验室 野猫**



# TOP TEN

# GAME 龙虎榜

## TOP 30 排行榜

| 名称 | 票数 | 本月名次 | 上月名次 | 上榜月次 | 最高名次 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 轩辕剑Ⅲ | 2366 | 1 | 1 | 7 | 1 | 大宇 |
| 魔法门之英雄无敌Ⅲ | 2109 | 2 | 6 | 15 | 1 | NWC |
| 星际争霸 | 1949 | 3 | 2 | 26 | 1 | BLIZZARD |
| 最终幻想Ⅷ | 1742 | 4 | 4 | 5 | 4 | 史克威尔 |
| 仙剑奇侠传 | 1667 | 5 | 3 | 58 | 1 | 大宇 |
| 网络创世纪 | 1521 | 6 | 8 | 9 | 4 | ORIGIN |
| 模拟人生 | 1507 | 7 | 9 | 5 | 7 | MAXIS |
| 大航海时代Ⅳ | 1443 | 8 | 5 | 10 | 1 | 光荣 |
| 暗黑破坏神Ⅱ | 1369 | 9 | NEW | 1 | 9 | BLIZZARD |
| 心跳回忆——永远属于你 | 1068 | 10 | 7 | 16 | 1 | 科乐美 |
| 帝国时代Ⅱ | 878 | 11 | 11 | 14 | 9 | MICROSOFT |
| 三国志Ⅶ | 709 | 12 | 10 | 4 | 8 | KOEI |
| 生化危机Ⅱ | 697 | 13 | 12 | 14 | 4 | CAPCOM |
| 三角洲特种部队Ⅱ | 652 | 14 | 20 | 6 | 14 | NOVA LOGIC |
| 家园 | 644 | 15 | 15 | 8 | 10 | UBI |
| 极品飞车——保时捷之旅 | 601 | 16 | 18 | 3 | 16 | 电子艺界 |
| 暗黑破坏神 | 579 | 17 | 13 | 38 | 1 | BLIZZARD |
| 盟军敢死队 | 533 | 18 | 14 | 23 | 1 | PYRO |
| 雷神之锤Ⅲ——竞技场 | 520 | 19 | 15 | 7 | 15 | ID SOFTWARE |
| 命令与征服Ⅱ | 478 | 20 | 22 | 9 | 7 | WESTWOOD |
| 大富翁Ⅳ | 372 | 21 | 17 | 21 | 1 | 大宇 |
| 明星志愿Ⅱ | 370 | 22 | 19 | 5 | 11 | 大宇 |
| 西风狂诗曲Ⅱ | 334 | 23 | 26 | 2 | 23 | 依星软件 |
| 足球99 | 329 | 24 | 21 | 18 | 5 | EA SPORTS |
| 魔法门Ⅶ——血统与尊严 | 311 | 25 | 30 | 11 | 17 | NWC |
| NOX | 299 | 26 | 24 | 5 | 14 | WESTWOOD |
| 博德之门 | 271 | 27 | 28 | 14 | 21 | BIOWARE |
| 金庸群侠传 | 185 | 28 | 23 | 44 | 3 | 智冠 |
| 最终幻想Ⅶ | 169 | 29 | 25 | 20 | 14 | 史克威尔 |
| 模拟城市3000 | 157 | 30 | 26 | 14 | 9 | MAXIS |

**本期选票在插二十三页**
**欢迎大家投票**

## 网选游戏排行榜

1. 轩辕剑Ⅲ 【1611票】
2. 魔法门之英雄无敌Ⅲ 【1596票】
3. 星际争霸 【1478票】
4. 最终幻想Ⅷ 【1393票】
5. 网络创世纪 【1208票】
6. 仙剑奇侠传 【1180票】
7. 模拟人生 【1034票】
8. 暗黑破坏神Ⅱ 【989票】
9. 大航海时代Ⅳ 【975票】
10. 心跳回忆——永远属于你 【873票】




| | | |
|---|---|---|
| 陕西 张锐 | 福建 陈 锋 | 黑龙江 张 镇 |
| 江苏 朱云 | 河南 郭 威 | 宁 夏 白轶明 |
| 四川 叶慷 | 云南 刘沙白 | |
| 辽宁 李磊 | 上海 房颜威 | |

以上读者中**陕西**的**张锐**获得了本期的特等奖，她将得到由**晶合顺达公司**提供的**i740显示卡**一块。**其余幸运读者**将获得由**北京新天地互动多媒体**提供的**《铁路大亨Ⅱ》简体中文版**一套。

# 大众软件服务快车



# 本期广告索引！

# 大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场—邮费2元—

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

热线咨询电话：010-82634107，82634092　E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

# 新品推荐

## 《可爱小猫咪》

内容简介：

《大众软件1999年第四季度合订本配套光盘》包括：

《大众软件》1999年第19至24期杂志全部内容的电子文件

《可爱小猫咪》简体中文完全版

《可爱小猫咪》大量精美壁纸及屏幕保护程序

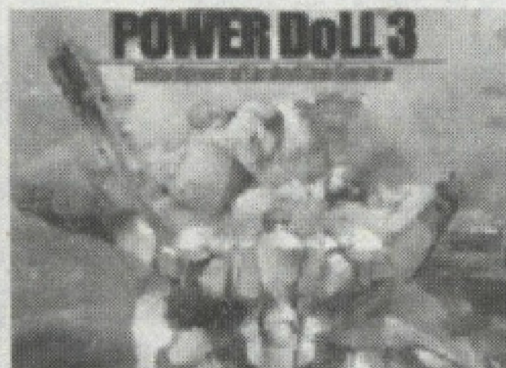
《创世圣纪》演示版及精美壁纸 AIC介绍和精彩动画作品片段



《可爱小猫咪》画面精美，动作惟妙惟肖。你对猫咪不同的教养方式，将会产生二十多种不同的结局。游戏结束后，你还可以通过网络与其他玩家比一比谁的猫咪养得最好。

热卖中，零售价38元，邮购中心网员价30元。

## 《特勤机甲队III屏保壁纸集》




双CD+全彩手册，零售价35元。附送一张《特勤机甲队III》的原创音乐CD，包括12首优美动听的乐曲。

热卖中，零售价68元，邮购中心网员价48元。

## 《幻想西游记》

游戏取材于《西游记》，在剧情上基本忠于原著，选取有代表性的如红孩儿、火焰山、盘丝洞、白骨精、车迟国、真假猴王、小雷音等情节构成迷宫的主要内容，其中还穿插如黄风怪、凤仙郡、通天河等分支任务情节。游戏具有丰富的剧情设制，令玩家可以尽情地畅游在这自由广阔的世界。



游戏提供了单人模式和多人模式，你可以实现众多奇异的梦想！

热卖中，零售价68元，邮购中心网员价48元。

NEWS

以上产品由晶合软件连锁组织强力推荐

# 晶合精品屋

| 产品名称 | 零售价/网员价 |
|---|---|
| 大富翁四 | 128/100 |
| 轩辕剑III | 128/110 |
| 明星志愿II | 48/42 |
| 平原惊雷 | 28/25 |
| 心跳的感觉 | 58/50 |
| 心跳回忆——永远属于你 | 38/38 |
| 心跳回忆创造资料设定集 | 128/110 |
| 心跳回忆年历卡(10张) | 10/10 |
| 佛脚系列——玩转电脑（5CD） | 99/75 |
| 佛脚系列——玩转Windows2000（3CD） | 48/35 |
| 佛脚系列——玩转Office2000（5CD） | 99/75 |
| 梦幻西餐厅II | 25/20 |
| PC收银站 | 68/40 |
| 永久汉化2000(抢鲜版) | 38/30 |
| 我形我速3.0 | 48/45 |
| COOL 3D(2.5普及版) | 38/30 |
| 独立制片人 | 188/100 |
| 幻想西游记 | 68/48 |
| 永远的伊苏 | 69/60 |
| 笑傲江湖——精忠报国（网络卡） | 28/25 |
| MP3II——唱不停 | 28/25 |
| 新鹿鼎记II神龙教 | 38/38 |
| 恋爱物语1 | 38/15 |

# 征订

2000年《大众软件》杂志全面增页，20页彩页、128黑白正文，每期定价6.5元，全年24期，季度订价39元；半年订价78元。《大众软件CD》每期20元，全年12期，每期包括两张光盘和一本100页的使用手册。全年订阅价240元；半年价120元；季度价60元。可在邮购中心汇款破期订阅，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费（目前，2000年总第1、2、5、6期已经无货外，其余均可汇款订阅）。

**征文**　大众软件邮购中心特向各位读友征文，谈谈您对“素质教育的看法”字数不限，题目自拟，凡参加投稿的读者均可获得一份小礼品！欢迎大家踊跃投稿！

**好消息**　暑期，邮购中心为大家准备了许多物美价廉的软件产品，并且从即日起至8月31日止，凡在邮购中心邮购一款软件即可获赠“心跳回忆纪念卡”一张，多买多送，邮购金额在80元以上的读者，另有一份惊喜等着您！欢迎大家积极选购。

## 热卖新品

| | |
|---|---|
| 龙机传承III | 35/32 |
| 超级医生III | 38/30 |
| 暗黑破坏神II（豪华版） | 228/200 |
| 暗黑破坏神II（标准版） | 98/90 |
| 笑傲江湖 | 69/55 |
| 剑侠情缘II | 38/26 |
| 古墓丽影——失落神器 | 38/35 |
| 封神榜——英雄无敌 | 48/45 |
| 洛克人危机 | 48/45 |
| 足球经理2000（中文） | 38/35 |
| 风云（千禧） | 39/35 |
| 将军：全面战争 | 68/60 |
| 银河创世纪II联盟 | 68/60 |
| 深夜孤行者 | 98/85 |
| 文明II权倾天下 | 50/45 |
| 巫师之怒 | 68/60 |
| 饿狼传说III | 29.9/29.9 |
| 斗神传 | 29.9/29.9 |
| 幸福Liunx | 48/45 |
| 幸福之家III | 88/75 |
| 天涯孤旅 | 39/35 |
| 神雕侠侣（千禧） | 29/25 |
| 神奇传说之远征奥德赛 | 29/25 |
| 白色情人节 | 49/45 |
| 英雄本色 | 25/25 |
| 棋牌大全 | 28/25 |
| 太阁立志传III | 168/158 |
| 博德之门（简包装） | 78/70 |
| 魔导异元素 | 38/35 |
| 火星人 | 38/35 |
| 王国兴亡录 | 148/128 |
| 深海钓鱼 | 98/90 |
| 极品飞车V保时捷之旅 | 60/55 |
| 救世传说NOX | 68/62 |
| 无畏战车 | 38/35 |
| 未来战警 | 38/35 |
| 上帝也疯狂 | 38/35 |
| 地下城守护者 | 48/45 |
| MP3资讯人梦工坊 | 48/45 |

## 娱乐天地

| | |
|---|---|
| 圣魔战记专集 | 38/36 |
| 东方幻想战记 | 38/36 |
| 未来零点 | 35/33 |
| 三国伏魔 | 35/33 |
| 魔唤精灵 | 15/15 |
| 危险人物 | 15/15 |
| 特勤机甲队专集 | 38/38 |
| 劲爆极限滑雪 | 50/45 |
| 真侍魂 | 29.9/29.9 |
| 疾风少年队 | 49/45 |
| 游戏骇客族 | 39/35 |
| 生化危机I（中文） | 48/45 |
| 退魔传说 | 49/45 |
| 模拟城市3000（简装版） | 48/45 |
| 模拟人生（中文版） | 60/55 |
| 英雄无敌III末日之刃(中文版) | 38/35 |
| 青涩宝贝 | 38/35 |
| 七国演义 | 38/35 |
| 幻影特工队 | 38/35 |
| 横扫千军（王国风云） | 38/35 |
| 圣剑大陆 | 38/35 |
| 西风狂诗曲II—暴风雨（4CD） | 58/53 |
| 野战特种兵 | 38/35 |
| 帝都魔域传 | 38/35 |
| 称霸四海 | 38/35 |
| 劳拉的快乐历险 | 29.9/29.9 |
| 阿历的欢乐农场 | 29.9/29.9 |
| 神暗时代 | 28/25 |
| KA-52鳄鱼飞行中队 | 38/35 |
| 弥塞亚 | 68/60 |
| 千禧八部III | 38/35 |
| 千典游戏龙——真夏之梦 | 38/35 |

## 周边产品

| | |
|---|---|
| 广景电脑摄相机 | |
| ET-Plus（10万像素）台式 | 650/588 |
| ET-Pro（30万像素）台式 | 700/638 |
| 龙眼（10万像素）笔记本式 | 680/628 |
| SGK A极光记录产品 | |
| CD-RW（可擦写）650MB/74min | 26/26 |
| CD-R白金碟（精装）650MB/74min | 12/12 |
| CD-R白金碟（简装）650MB/74min | 8/8 |

## 百宝箱

| | |
|---|---|
| 开天辟地II特惠装（送自由与荣耀） | 125/100 |
| 蓝点Linux2.0（标准版） | 38/35 |
| 蓝点Linux2.0（豪华版） | 68/60 |
| 金山词霸2000 | 28/22 |
| 金山快译2000 | 28/22 |
| 东方快车世纪号 | 29/25 |
| 未来生存 | 68/60 |
| Linux游戏宝典 | 28/28 |
| Linux多媒体及模拟器具大全 | 28/28 |
| Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台 | 32/32 |
| 超级保镖2000(黄金版) | 260/156 |
| 超级解霸2000 | 38.8/38.8 |
| KV300 | 180/156 |
| 瑞星千禧版 | 168/148 |
| 网页设计梦工场 | 129/129 |
| 电脑学校教材入门篇 | 35/35 |
| 电脑学校教材互联网篇 | 35/35 |
| 电脑学校教材流行软件篇 | 35/35 |
| Tipe 2000 office 2000电脑办公 | 19.8/19.8 |
| Tipe 2000电脑办公第一次 | 59/50 |
| Tipe 2000上网大全 | 139/120 |

## 攻城略地

| | |
|---|---|
| 特勤机甲队屏保壁纸集 | 35/32 |
| 帝国时代II攻略 | 15/15 |
| 西风狂诗典攻略 | 15/15 |
| 风色幻想攻略 | 15/15 |
| 青涩宝贝攻略 | 15/15 |
| 鹿鼎记二部曲完全攻略 | 15/15 |
| 银翼杀手权威攻略 | 48/48 |
| 沙丘2000攻略 | 35/35 |
| 太阁立志传攻略 | 32/32 |
| 古墓丽影四攻略 | 38/38 |
| 暗黑破坏神II中文官方攻略 | 25/25 |
| 英雄宝典——英雄无敌3攻略 | 18/18 |
| 机甲战士III（附CD） | 23/23 |
| 攻略手札（1-2） | 7/7 |
| 攻略手札（4-8） | 7/7 |
| 魔鬼英豪攻略集 | 32/32 |

## 万智牌加油站

| | |
|---|---|
| 博图起始牌 | 58/52 |
| 博图补充包 | 22/20 |
| 克撒传补充包 | 29/26 |
| 三国起始牌 | 58/52 |
| 三国补充包 | 22/22 |
| 三国预组套牌 | 53/48 |
| 第六版起始牌 | 78/66 |
| 第六版比赛用牌 | 99/85 |
| 第六版补充包 | 25/22 |
| (英文版)玛凯迪亚起始牌 | 99/85 |
| (英文版)玛凯迪亚补充包 | 29/26 |
| (英文版)宿敌起始牌 | 99/85 |
| (英文版)宿敌补充包 | 29/26 |
| (英文版)预言起始牌 | 99/90 |
| (英文版)预言补充包 | 29/29 |
| 万智牌专用牌夹 | 126/118 |
| 进口透明牌套 | 20/20 |
| 红色牌套 | 60/60 |
| 黑色牌套 | 60/60 |
| 万智牌九格牌模 | 4/4 |
| 透明牌盒（100张） | 13/13 |
| 透明牌盒（150张） | 16/16 |

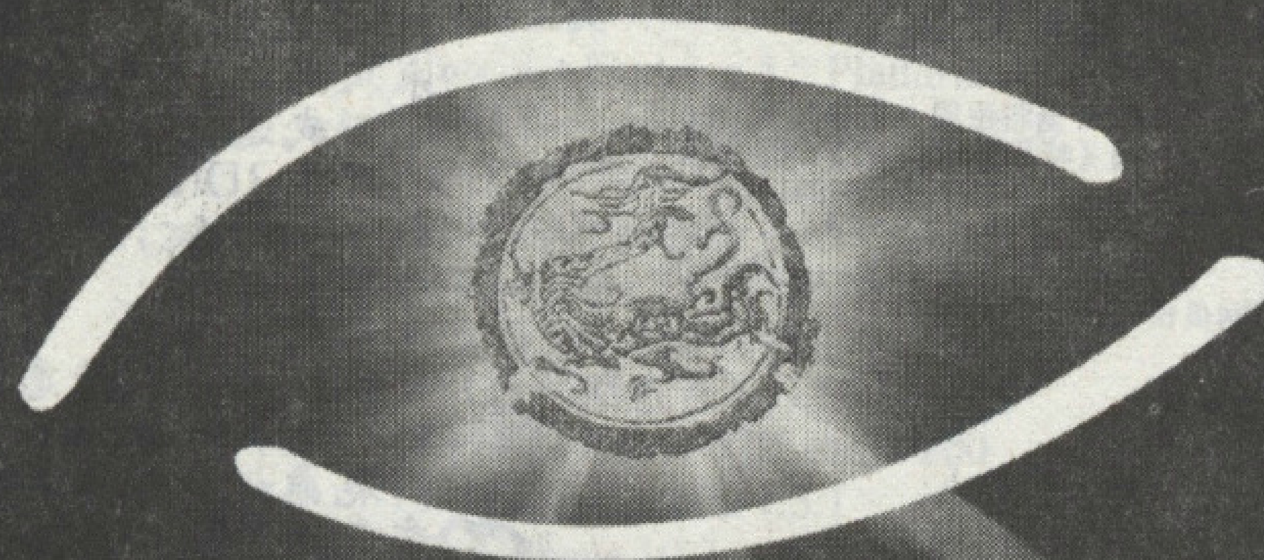
## 加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“人网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！






# 超级保镖2000-世纪版



## 你眼中的金品

**中国软件行业协会推荐优秀软件产品**

- 更改系统设置，不必担心影响系统
- 可以防止产生垃圾文件，删除垃圾文件
- 保存并隐含文档，尊重您的“隐私权”
- 禁止对“EXE”文件写操作，保护系统稳定运行，隔离病毒，“高枕无忧”
- 隐藏光驱、软驱等，禁用“猫”、禁用打印机，使您更好驾驭电脑......

建议零售价:¥118元

**持任意正版光盘+¥38元=超级保镖2000世纪版**




北京金品网络科技有限公司
地址: 北京海淀知春路111号理想大厦705
电话: 010-82665899 82665900 82665574转1009
传真: 010-82665614
技术支持: 010-82665608
http: //www.searchbuy.com.cn
//www.bnft.com

诚征代理

**全新全方位的系统安全防护软件**

# 你有6大理由加入万智牌三国志联盟活动：

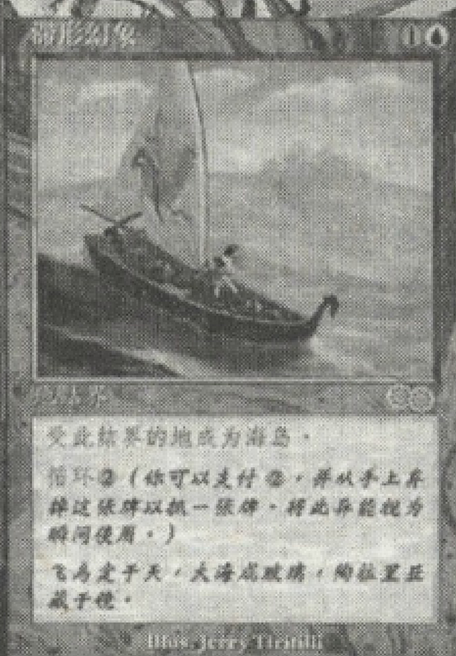
MAGIC The Gathering 万智牌

听说过万智牌吗？想试试吗？
现有三国志联盟免费培训机会！
想好玩又交朋友吗？
快快加入
万智牌三国志联盟健智活动

1. 15分钟学会非常好玩的健智游戏
2. 带你进入神秘的多明尼亚世界
3. 挑战你的智力极限
4. 欣赏世界各国知名画家的杰作
5. 领你走向通往世界冠军之路
6. 收集保值，增加个人宝藏














**北京**
**彤兴万智牌专卖店**
阜成路阜光里8#6门
**北京鲲鹏翔宇科技有限公司**
东城区和平里东路171 中学旁
**永盛宏基销售服务中心**
西单北大街丰盛胡同10号
**万智牌集换中心小街店**
东城朝内南小街396号
**捷径电脑**
北京阜成路8号西平房
**北京赛乐氏软件专卖**
北京百盛购物中心
北京当代商城五层
**东方博龙电脑教育馆**
丰台区永外洋桥12号
**七色阳光礼品店**
北京花园路40号
**国琳公司店**
东城区东皇城根南街甲13号
前门西大街4号楼1门
白塔寺十字路口向北约800米路东
**双榆树彤运书屋**
海淀区双榆树西里
**科苑书城四星音像部**
海淀区公主坟科苑书城内
**篮足文体用品商店**
朝阳区中纺街32号
**中侨商场**
丰台区方庄中侨免税商场地下一层
**天时达体育用品销售中心**
西城区马甸南村8号楼 3 号

**上海**
**上海万智牌健智中心**
陆家浜路628号
临潼路309号
浦东大道1654号
嘉定北人街嘉定图书馆一楼
江浦路
茅台路165号
**黄浦少年宫店**
福州路539号
**上海万智牌新攻略天地**
重庆南路258号
**大连**
**中外球星卡站**
大连市西岗区长春路162号

**南京**
**南京众智万智牌专卖店**
南京市上海路181号
**沈阳**
**盛琳球星卡专营店**
沈阳市皇姑区崇山中路99号3门
**沈阳百韵万智牌专卖店**
和平街振兴街46号 134
**天津**
**天界万智牌健智中心**
天津市和平区建设路45号
**成都**
**跃然万智牌专卖店**
成都市猛追湾街6号
**陶拉里亚万智牌专卖店**
成都市一环南路一段53

**唐山**
**芙兰德体育运动卡商店**
河北省唐山市文化路45号
**哈尔滨**
**飞人球星纪念品店**
哈尔滨南岗区龙江街33号
**哈尔滨中正科技有限责任公司**
南岗区松明街30号
**长春**
**长春万智牌培训中心**
长春市重庆路15号
**长春安航有限公司**
长春工农大路14号欧亚科技城8404室
**其他省市**
**济南市体育星卡俱乐部**
民生大街72号二楼
**杭州南北电脑**
杭州教工路45号

**苏州沧浪精华电脑软件公**
干将东路35
**重庆连邦软件专卖店**
石桥铺泰兴广场2楼B2082
**昆明黑马计算机软件技术**
昆明圆通北路3
**郑州晶和（大众）软件专**
大学路店：大学路30号附5号
**太原大众软件**
解放路36号
**福建连邦信息有限公司**
福州市鼓屏路136号

**美国威世智有限公司**
**联系电话：**
**010 － 8529 － 8086**
**联系地址：北京市朝**
**区光华路1号嘉里中**
**南楼1621室 10002**

Wizards OF THE COAST 威世智





# 弥塞亚 MESSIAH

2CD
中文版
68元

**这个天使非常酷！**

为什么可爱的
小天使也要
以暴制暴？

你可以随心所欲进地
入任何一个游戏角色
体验奇妙的附身感觉

- 游戏采用最新图形引擎，将现实"实时变形"，不管你的配置如何，游戏充分利用你的电脑资源，保证让你体会到硬件所能提供最大限度的细节特效和真实感。这也是这款游戏在技术上真正革命和独到之处
- 可支配和控制的生物超过 40 种。从庞然大物到细小的老鼠，都需要一个活的思想，他们随时都准备被您驱使。
- 所有的生物都是真实的，您可伤害或帮助他们；当他们感到恐惧和害怕时，便会逃跑，或者运用整个世界的势力反对您并对您进行攻击。
- 超过十几种独特的破坏性武器：喷火枪、轻机关枪、火箭筒、鱼叉枪、圆锯、冰枪和地雷，并有高精度瞄准和逼真破坏程度

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

奥美软件
AUTOSOFT®

Shiny ENTERTAINMENT

**奥美电子**
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
电话：(027)85836013　传真：(027)85836017
武汉市友谊路 145 号建行大院内

北京分公司
电话：(010)82657909　传真：(010)82657908-8009
北京市海淀区万泉河路 68 号紫金大厦 511 室

3-1

# iWPS上网咖啡




**内嵌WPS 2000核心功能的智能上网平台**

## 假如你准备上网

如今有了iWPS

一杯咖啡的功夫，就解决了我上网的问题。



记得第一次上网的时候，我好不容易请来一个电脑高手帮忙。打开电脑后，他象蚂蚁一样忙碌起来，设置上网帐号，申请电子邮箱，订阅电子杂志，还帮我申请了聊天室帐号……这样，整整忙了一上午，我在笔记本上也记了好几页，还特地留了他的手机号码。事后，虽然还有许多问题不懂，可是我实在不好意思再麻烦他了。

**超值赠送**

1、88款方正兰亭字库最新版
2、可以同时用五笔、拼音输入汉字的万能五笔输入法
3、中国古典四大名著《西游记》、《三国演义》、《水浒》、《红楼梦》电子全版
4、专业中文网页编辑软件CUTEPAGE

**零售价：38元**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京连邦软件 | 010-62525338 | 北京里仁 | 010-62615307 | 石家庄连邦 | 0311-6978123 | 成都新四方 | 028-5444147 |
| 北京万众合力 | 010-82627435 | 树人软件 | 010-82616723 | 石家庄鼎新 | 0311-8611094 | 成都济利 | 028-5217234 |
| 北京正普科技 | 010-82624500 | 北京育碟苑 | 010-82613831 | 太原连邦 | 0351-4120673 | 昆明黑马 | 0871-5125105 |
| 北京晶和顺达 | 010-82634097 | 北京鸿达 | 010-62630457-8023 | 重庆电脑报 | 023-63620624 | 昆明连邦 | 0871-4120363 |
| 圣比尔 | 010-62527962 | 津科连邦 | 022-27387820 | 重庆希望 | 023-68603014 | 昆明威豪 | 0871-4167930 |
| 联想有限公司 | 010-62986638 | 天津菲德罗 | 022-23001064 | 重庆连邦 | 023-63868664 | 昆明棒子 | 0871-5166051 |
| 北京兴四方 | 010-82657868 | 石家庄正扬 | 0311-6042237 | 成都连邦 | 028-5215799 | 贵阳兄弟 | 0851-5894210 |

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287
信箱：北京市9605信箱2分箱　邮编：100086　欢迎邮购　邮资免费　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET
订货热线：010-62638312　咨询热线：8008105770　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET



3-2

# iWPS上网咖啡




## 内嵌WPS 2000核心功能的智能上网平台

## 假如你已经上网

**智能拨号上网**

内置全国各个城市的上网电话号码、用户名和密码，无论你在天涯海角，点击所在城市即可直接登录互联网。

**超强邮件管理**

支持远程邮箱管理功能，可以直接在服务器上删除邮件。邮件接收过程中自动查毒。内嵌WPS 2000核心功能，可以编排图文并茂的邮件。完全兼容Outlook、Foxmail等邮件格式，智能导入地址簿、邮件以及相关设置。

**快速浏览网页**

同时打开多个网页，占用资源仅相当于打开一个IE窗口，速度快。

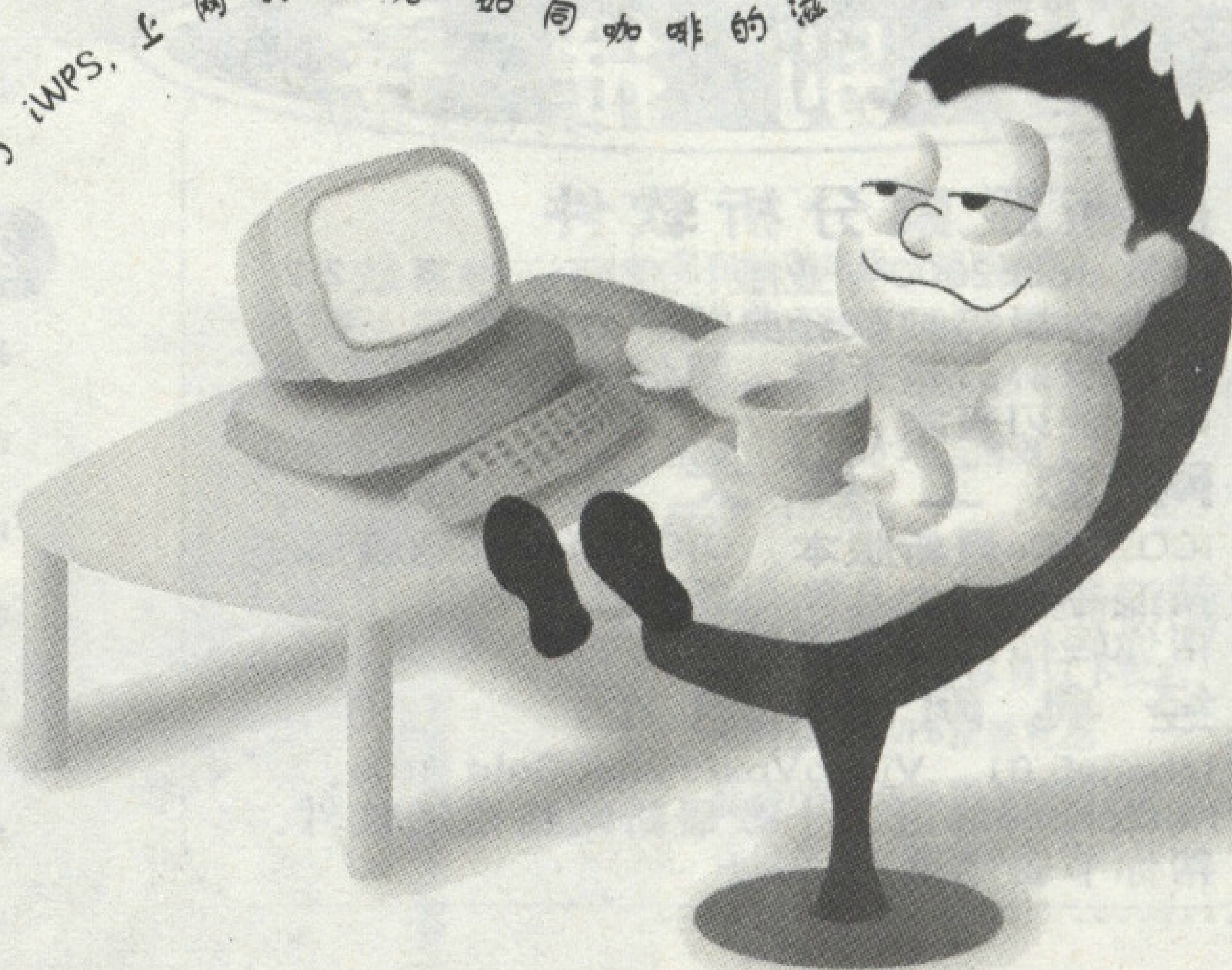
**申请网络资源**

申请免费电子邮件、免费电子杂志及电子商务网站会员时，无需填写繁琐的用户资料，就能够快捷注册。

**阅读电子图书**

自动检索庞大的网络书库，直接在网上查找并下载数以万计的电子图书。阅读电子文件时,自动滚屏、翻页，随意调整屏幕背景、文字颜色。

……更多功能，不一一列举。




| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 陕西辉煌 | 029-5529833 | 广州市天河南 | 020-87549827-813 | 福州连邦 | 0591-7811693 | 武汉今日 | 027-87858559 |
| 兰州科创 | 0931-8262079 | 广州思富特 | 020-87509952 | 泉州鲤城鸿日 | 0595-2167005 | 武汉连邦 | 027-87889385 |
| 新疆华顺 | 0991-2810057 | 广州天高行 | 020-83790899 | 海南希望 | 0898-8511848 | 武汉赛乐氏 | 027-87877246 |
| 新疆辉煌 | 0991-5826655 | 深圳海象 | 0755-3239334 | 海口连邦 | 0898-8540139 | 长沙德智 | 0731-2253117 |
| 广州黑马 | 020-87595018 | 深圳连邦 | 0755-3220641 | 南宁连邦 | 0771-5315399 | 长沙连邦 | 0731-4457950 |
| 广州金碟 | 020-87569092 | 深圳书城 | 0755-2073267 | 武汉凡高 | 027-878847933 | 南昌希望 | 0791-6234342/203 |
| 广州连邦 | 020-87572481 | 深圳伊登 | 0755-3782602 | 武汉天问 | 027-87874577 | 河南连邦 | 0371-3944977 |

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287

信箱：北京市9605信箱2分箱　邮编：100086　欢迎邮购　邮资免费　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET

订货热线：010-62638312　咨询热线：8008105770　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET






# 卓越软件空间2000

你一定用得上的工具包

双CD 7月20日上市 28元

## 特别推荐

**最新股票分析软件**

盛润stock2000专业版、康熙证券系统2.2、证券之星等数款经典股票分析软件，提供各种股票分析手段，帮你准确选股，在股市中游刃有余。

**网恋工具大全**

ICQ2000a最新版本、OICQ简体和语音版、新浪寻呼等十几款最新网上寻呼软件，帮你轻松找到梦中的她。

**经典网络电话**

Iphone5.01、VideoVoxPhone Gold 1.0e、Net2phone等近二十款最新网络电话软件，帮你节省电话费。

## 200余种 最新强档工具软件

**系统工具**：Winzip V8.0、超级兔仔魔法设置、Windows优化大师、UltraEdit、3DMark2000

**图形图像**：ACDSee V3.0、Xara3D V4.0、Paint shop Pro V6.02、呼吸小秘书—GIF制作篇

**媒体工具**：WinAMP、《豪杰超级解霸2000》试用版、PowerDVD V2.55、Media Jukebox

**杀毒工具**：金山毒霸、Norton Antivirus 2000、PC— cilllin 2000、天网防火墙个人版

**互联网络**：Dreamweaver V3.0、Firework V3.0、Flash V4.0、网络蚂蚁中英文正式版、CuteFTP V4.0 Netscapc Comm－unicator V6.0 Preview R1 完整版

**其他工具**：财智家庭理财软件、金山词霸2000迷你版、金山快译2000汉化包

**总代理：北京万众合力总部　010-82627435/36/37/38/39**

**特邀代理（之一）：**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京连邦软件 | 010-62525338 | 天津万众合力 | 022-27618487 | 包头鸿天 | 0472-2134996 | 银川凯帝 | 0951-6035079 |
| 北京育碟苑 | 010-82656590 | 郑州万众合力 | 0371-3973595 | 大连华宇 | 0411-4620099 | 青岛力邦 | 0532-3876906 |
| 北京晶合顺达 | 010-82634105 | 贵阳万众合力 | 0851-5875751 | 杭州美迪 | 0571-8271301 | 福建中科迅 | 0591-3367199 |
| 万众合力现代店 | 010-62636324 | 保定万众合力 | 0312-5011548 | 昆明黑马 | 0871-5191804 | 厦门金科达 | 0592-2099935 |
| 万众合力地百店 | 13910761086 | 兰州惠通 | 0931-8844220 | 济南长川 | 0531-8544748 | 长春东大 | 0431-5674403 |
| 万众合力华威店 | 010-66024619 | 济南三联 | 0531-6036020 | 武汉凡高 | 027-87884793 | 沈阳希望 | 024-3921815 |
| 德州万众合力 | 0534-2360477 | 珠海曙光 | 0756-2251665 | 杭州南北 | 0571-8073048 | 烟台金石 | 0535-6623036 |

北京世纪卓越信息技术有限公司　地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦20层　(100086)

信箱：北京市9605信箱　电话：(010)82656688　传真：(010)82657066　HTTP://WWW.JOYO.COM

3-3




# iWPS上网咖啡

**内嵌WPS 2000核心功能的智能上网平台**

## 假如你没有上网

iWPS 对你的丝丝体贴

有如咖啡的滋味，好极了。



iWPS尽集WPS 2000家庭版的精华，集成文字处理、电子表格、图文混排、图象处理四大功能，完全可以满足个人和中小企业办公需求。

用iWPS阅读电子图书非常方便，可以自动滚屏、翻页，随意调整屏幕颜色、文字颜色。并附《三国演义》、《红楼梦》、《西游记》、《水浒》等四大古典名著电子版。

提供88款方正兰亭字库最新版，和同时支持拼音、五笔输入的万能五笔输入法，办公更方便。

* 现在就到邮局，邮购iWPS，并注明购买品名及套数，邮资免费
  邮购电话:010-62524868转536、537
  信箱：北京市9605信箱 2 分箱
  邮编：100086
* 现在就到全国各软件店面领取并登记iWPS预订单，即可享有以下权利：
  1、免费获得iWPS精美礼品
  2、获得iWPS更新更全面的内部资料
  3、保证在上市首发期间及时获得iWPS

**零售价：38元**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 郑州赛乐氏 | 0371-3944962 | 长春安航 | 0431-5669972 | 呼市赛乐氏 | 0471-6960326 | 徐州连邦 | 0516-5606665 |
| 河南希望 | 0371-5728136 | 长春连邦 | 0431-5635250 | 上海连邦 | 021-63735610 | 杭州美迪 | 05718271301 |
| 辽宁华储 | 024-23882911 | 大庆金银来 | 0459-6319892 | 上海茂立 | 021-63237682 | 杭州南北 | 0571-8079835 |
| 辽宁希望 | 024-23909650 | 哈尔滨瑞利 | 0451-2308066 | 上海新华书店 | 021-63618145 | 杭州连邦 | 0571-8856219 |
| 沈阳连邦 | 024-23921186 | 哈尔滨希望 | 0451-2543890 | 上海赛乐氏 | 021-63743028 | 青岛力邦 | 0532-3884825 |
| 沈阳赛乐氏 | 024-23882382 | 哈尔滨金北方 | 0451-6259031 | 南京连邦 | 025-3364289 | 济南长川 | 0531-8559435 |
| 大连连邦 | 0411-4321308 | 包头连邦 | 0472-2106842 | 南京新高 | 025-3371350 | 烟台金石 | 0535-6642862 |
| | | | | | | 合肥连邦 | 0551-2822963 |

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287
信箱：北京市9605信箱 2 分箱　邮编：100086　欢迎邮购　邮资免费　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET
订货热线：010-62638312　咨询热线：8008105770　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET









大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

奥图——一次死士的暗杀行动(作者：泣鬼惊天)

死士，就是失去生命的活人，他们的一切都属于自己的主人，只要主人有命令，他们就必须去完成，哪怕献出自己的生命。

“鸠”就是这样的一个死士集团，他们的主人叫魏忠贤，魏九千岁。

奥图，是这个集团里的一分子。自从八岁那年，魏忠贤把他从街边拣回来，供他吃供他穿还教他武功后，他就加入了“鸠”。

*　　　*　　　*　　　*　　　*　　　*

0：00，静，夜深，奥图合衣卧在床上。

1：00，“笃，笃”传来打更人手中木板的声音。奥图微微睁开眼睛，然后又马上睡了过去。

3：00，明月当空。奥图翻身起床。他今天要去杀一个人，一个对魏公公有妨碍的人。

3：28，奥图来到豆芽胡同。他知道他要杀的人今天会从这儿经过，所以他必须早一点来，先看看有什么地方适合埋伏。

3：32，奥图埋伏在胡同里面的一口井里。

3：33，奥图开始睡觉。因为那个暗杀对象要二个时辰后才会经过这儿。

5：07，奥图醒来，因为人们家中饲养的公鸡开始打鸣。

“妈的！”奥图暗暗咒骂了一句。因为今天是他单独行动，而暗杀对象作为一个朝廷命官，自然有不少衙役为其护驾，说不定还会有几个大内高手，所以，体力对奥图来说就至关重要了，但那只不知谁养的瘟鸡却过早的扰人清梦。

6：00，胡同里开始热闹起来。

“张师母，起来了啦！”，“老王，吃过饭啦！”......大家互相说着这种毫无营养的话。

7：00，胡同真正喧闹起来了，卖豆浆的，卖油条的，卖麻花的，吆喝声一阵高过一阵，同时还夹杂着鸡鸣狗吠与老太婆买菜时和人讨价还价的声音。

“快了，马上就要来了。”奥图心中暗道。

7：12，奥图的手有点颤抖起来，不是因为怕，而是激动，每次大战前，奥图都会这样。

7：15，“回——避——，回——避——”，几个衙役举着牌子，一路喊着过来了。随着声音的越来越近，奥图知道暗杀行动就要开始了。此时，奥图的手已经不再颤抖，他已经恢复了冷静。

7：16，奥图拔出刀来。

7：17，乘坐暗杀对象的轿子到达井边。

此时。奥图从井中跃出，一刀劈向轿子。

同时。二十三种共九十七把暗器飞向奥图。

奥图知道遇上唐门高手了，因为这些暗器种类各异，有的会在空中转弯，突然打向自己背后，有的突然爆炸从中有飞出无数小暗器，还有的一看暗器表面闪耀着异彩，就知道涂上了巨毒。但这些暗器都有一个共同的特点，打向奥图的要害。

不过奥图还是可以避开的，但是如果避开暗器的话，手中的刀势必不能在劈向轿中之人。奥图也知道为什么发暗器之人没有置他于死地，不是因为不可以，而是因为那些唐门高手不想让他毫无退路，一个毫无退路的人所能做的事会是什么，当然是同归于尽。

不过那些唐门中人还是算错了一件事，那就是，奥图不是杀手，而是死士，杀手可以为了自己的生命而放弃暗杀，但死士不同，死士是可以为了暗杀而放弃生命的人，

7：18，奥图知道，一旦自己收刀避开暗器后，就绝无可能再近得了轿子周围三尺之内，因为自己肯定不是那些唐门中人的对手，所以奥图选择了同归于尽，他要与轿中之人同归于尽。他必须完成任务。哪怕牺牲性命。

7：19，轿子被劈成两半，暗杀对象死。任务完成。

不过奥图已经来不及避开暗器了，等待他的只有一种可能。

死亡。

*　　　*　　　*　　　*　　　*　　　*

情况突变。

一张网，非常大的网，从天而降，罩住了所有暗器，和那些发暗器的人。奥图知道谁来了，“鸠”的另一位高手——情网。

获救。

逃循。

消失。

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

## 失败的生命

是那个人把我领进了江湖,之前的事我都忘了,只记得是那个人给我启的名字,名字很别扭,一看就知道是随便从键盘上敲几个键拼出来的,但这就是我的名字,这就注定了在这个江湖上我永远都要听他的.

那个人一看就是个老江湖,刚开始的几天,他天天来找我,领着我到龙门客栈抢包子,拽着我做乐斗鸟到处救人,教我打八匪,陪我换武器,慢慢的我也成了一个侠客.

第一次杀人是在侠客岛,总有一些小侠贪图二位岛主的内力而送命,第一次被杀也是在侠客岛,从此我知道了永远也不要再一个地方停留过长.

一天天过去了,我的经验越来越多,等级也越来越高,升级却越来越慢,从背后偷袭一些小侠已经远远不能满足我了,那个人却不急,如果我知道将会发生什么事,我也不会着急.

这是一个等级,辈分都很高的老侠客,面容清瘦,身体比较壮,却很虚弱,从他在风中颤抖的样子,我看得出来,他手无敷鸡之力,在这个只认内力不认级别的江湖,我现在杀他易如反掌.

"上",声音短,快,硬,冷.

我知道这是命令。我知道这是在命令我

看着老侠客倒在血泊中,我有些不忍,'他当年一定风光过',但这种恻隐之心随即便被一种巨大的喜悦所掩盖,我发现我升级了.

接下来的几天我始终被这种喜悦所包围,总有一些虚弱的老侠客被我杀了一个,又来一个,杀了一个,又来一个,杀了一个.........

我到了十级，情况变了。

"打他,用全力."那个人随手指了一个侠客.那是一个初出茅庐的小伙子,我不知杀一个这么低级的人对我有什么用,我不知道为什么杀这么一个小人物还要用全力,但我依然按照他说的去做了,这是命令.

凉…………一股凉意从我的胸中穿过,我低头,看见一个剑尖穿透我的胸,这剑我认识,是那个人的剑.

"等会能动了,道聚贤庄等我."那人冷冷的丢下这句话,走了.

聚贤庄里人不少,也不多,大部分都是老侠客,大部分我都认识,他们都死在过我的剑下.

漫长的等待................

漫长的能使我的辈分升好几级.

那个人来了,同我意料的一样,他把我叫出去,杀了我,又送回来,再等待,又叫出去,又.....

一天天又过去了,有时是那个人自己来,有时他会领来一些新侠客,而这些侠客不久也会在这出现.

我已适应了倒在血泊中的感觉,孤零零的,

有时会有一些路过的好心人救我，有时没有……

她很漂亮,爱笑.第一次见到她是一天下午,她一进门就装出一副老江湖的样子,双手抱拳,"各位英雄请了."

大家都笑了,她的声音一听就是一个什么都不懂得小丫头,在座的都是她的前辈,她也挨个请教.

没人理她,没接到命令,我们都不能说话.

她仍然常来,她也习惯了对着我们自言自语,有时也会坐到我的身旁,对我说一说她的见闻.

我想我有点喜欢她.

有时我也好想与她聊天,教她几招防身,告诉她一些江湖险恶.但我知道没用。

我知道无论我对她多好,她都会成为其他某个会员的妻子。而我永远也成不了会员。

好久没走这么远的路了,那个人把我叫出来,并没杀我,却把我领到一个地方.

"快活林",好快活的名字.

"干吗呢?"有人向那个人打招呼.

"哦,没什么,最近钱比较好挣,领着我的猪多转几圈,多挣点."

猪?........!

不知为什么,听到这个明显侮辱我的名词,我却没有发怒.

连悲哀都没有

只是想到了毕飞雨先生的几句话

“猪，浑身长满肉,任人宰割，猪是现在唯一在杀戮时得不到同情的动物，作为生命，猪——是一个失败的例子。”

# 广告咨询卡

我在贵刊______年第___期的___彩色___黑白广告中看到________公司（厂家）产品（技术信息），希望：

□购买　　□索取资料　　□询问价格　　□参加培训

读者姓名：______年龄：____电话：________职务：________

工作单位：________________________

通信地址：________________________

邮编：________

填好后，请贴在信封背面。



# TOP TEN 选票

| 姓名 | 年龄 | 我喜欢的5个游戏 |
|---|---|---|
| | | 1. |
| 性别 | 电脑龄 | 2. |
| | | 3. |
| 榜评：□有 □无 | | 4. |
| 邮编： | | 5. |
| 地址： | | |

**选票规则**

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

填好后，请装入信封寄出。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

# 《大众软件》读者评刊表（2000年第15期）

| 姓　　名 | | 性　　别 | □男　□女 | 年　龄 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 通信地址 | | | | 邮　编 | |

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

| | | | |
|---|---|---|---|
| □ 新闻速递 | □ 专题综述 | □ 专题企划 | □ 中国游戏报道 |
| □ 实用软件 | □ 硬件评析 | □ 前线地带 | □ 游戏赏析 |
| □ 网络时代 | □ 应用心得 | □ 攻略指引 | □ 游戏畅谈 |
| □ 问题交流 | □ 读编往来 | □ 有字天书 | □ TOP TEN |

| 本期您最喜欢的文章 | 本期您最不喜欢的文章 |
|---|---|
| 1. | 1. |
| 2. | 2. |
| 3. | 3. |

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

# 国家级INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中国教育电视1台《电脑之夜》开辟网络培训节目，由我中心国考专家主讲，周一 20:45-21:45 周三 15:00-16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》，开辟国考专题节目，周日 8:00-9:00AM:630,720,855KHZ

《全国函授班》招生（总第41期）

**NO1 网络操作员班**

特点：选用最新IE平台教材，教材编写适合函授自学，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

收费标准：个人学员：280元/人；单位学员：340元/人

**NO2 高级网络操作员班**

特点：轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业，进入网络更高境界。全中文在线模拟，提供基本网页代码，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

收费标准：个人学员：300元/人；单位学员：360元/人

**NO3 综合网络管理班**

特点：最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，网络操作人人会，难道你不想自己安装、维护、组建网络吗？

收费标准：个人学员：320元/人；单位学员：380元/人

●面向学生、军人，特别奉献：报NO1、NO2、NO3任意一班优惠30元，抓住机遇，读过、看过，千万别错过。

注：学生、军人汇款时请将相关证件复印件以信件的形式寄往本中心。

◆卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境，函授的学费，面授的学习效果。
◆国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E-Mail答疑，有问必答。
◆结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》。
◆弹性学习法：自由掌握学习时间，未通过结业考试者，免费重考，直到通过。
◆初学者可逐级学习，网络高手可跳级报名，两班同时学习由浅入深，效果更好。

全国因特网培训考试服务中心继续诚征全国连锁代理

报名时间：即日起至2000年9月15日止，学习时间三个月。
汇款地址：[注明班级编号]天津市和平区212信箱 哈蒂 收
邮编：300020
电话：022-27486298 27414165

特此声明：由于本刊校对工作的疏忽，造成天津福克斯考试培训中心第40期广告出现错误，给读者带来不便，深表歉意。7月份优惠大行动应为："凡同时报名参加NO1、NO2、NO3三个班级函授班的学员，赠送NO4-NO9任意一班。即汇款900元，就可以参加四个班级的学习。此活动仅限七月份。"特此更正。

大众软件杂志社

---

超值抢购价 58元

独一无二提供最齐全的Flash周边软件并且精心编写软件使用教程

# FLASH终极套餐

《家庭电脑世界》策划 DJ-6工作室制作

1200余兆专用素材，收尽天下所有
160页 FLASH周边软件教程一次奉送

拥有《FLASH终极套餐》，走遍网站无敌手。

7月20日隆重上市
全国各地软件专卖店有售

2212 个动感十足、真实贴切的声音素材，可以直接导入Flash中使用。
179 个精彩的港台歌手歌曲MIDI可以转换成制作MTV的素材。
10028 个独家收集整理的矢量图素材，可以直接导入Flash中使用。
650 个可以随意转换的卡通游戏图象，可以在Flash中经过处理后供Flash使用。
440 个真实的3D素材，配合周边软件在Flash中实现3维动画效果。
100 多个3D专用字体试用，配合周边软件在Flash中实现3维动画效果。
888 个精彩FLA源文件大放送，重要技术的秘密都在这里。
1053 个优秀网站、动画、课件等swf文件欣赏提供参考学习。
608 个精选中英文特酷字体提供试用，真的很酷很好！

邮购地址：北京市天竺花园南竺园9座A502室
邮　编：100621
收款单位：《家庭电脑世界》发行部
发行部电话：（010）84256775
传　真：（010）84256774
咨询E-mail：DJ-6@263.net
（注：邮购免邮费，挂号请另加三元挂号费。）

---



# PC-cillin·新领

乐亿阳趋势系列杀毒 TREND

40无毒 十分方便

乐亿阳趋势2000年优质产品

39.9元

自动杀毒 自动升级 自动我我

◆实时监控，100%查杀已知流行病毒；
◆查解压缩文件20多种，病毒无处藏；
◆用户任意设定病毒自动查杀扫描任务；
◆WebTrap.MacroTrap多项国际专利；
◆自动上网安全检测以及邮件病毒过滤；
◆每周升级一次，紧急病毒状态一天多次；
◆在线动态新版本监测以及自动更新；
◆2小时紧急病毒警报响应及升级承诺。
◆…………

互联网时速的反病毒软件 升级版

PC-cillin·新领

区域代理商：

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京连邦 | 010-62620375 | 全国晶合顺达 | 010-82634097 | 广州南软 | 020-87531484 | 重庆电脑报 | 023-63857797 |
| 陕西辉煌 | 029-5529833 | 南京连邦 | 025-4408854 | 济南新绿州 | 0531-8024726 | | |

代理商：

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 上海连邦 | 021-63260303-3116 | 上海农工商 | 021-63226198 | 广州连邦 | 020-87532517 | 长沙连邦 | 0730-2258141 |
| 昆明连邦 | 028-5220969 | 福州连邦 | 0591-7817744 | 惠州连邦 | 0752-2115571 | 辽宁华储 | 024-23882911 |
| 长春顶点 | 0431-5631901 | 哈尔滨惠普 | 0451-2334581 | 郑州赛乐氏 | 0371-3944962 | 昆明黑马 | 0871-5141804 |

邮购中心：电话：65203588 68472405 63262170 联系人：王女士 地址：北京市木樨地南29号中大205室 邮政编码：100038

北京乐亿阳趋势有限公司
北京市西城区阜外北营房东里13号院
今儒商务大厦B座368室 邮编：100037
电话：010-68305866/7 传真：010-68305865
support@trendmicro.com.cn www.PC-cillin.com.cn



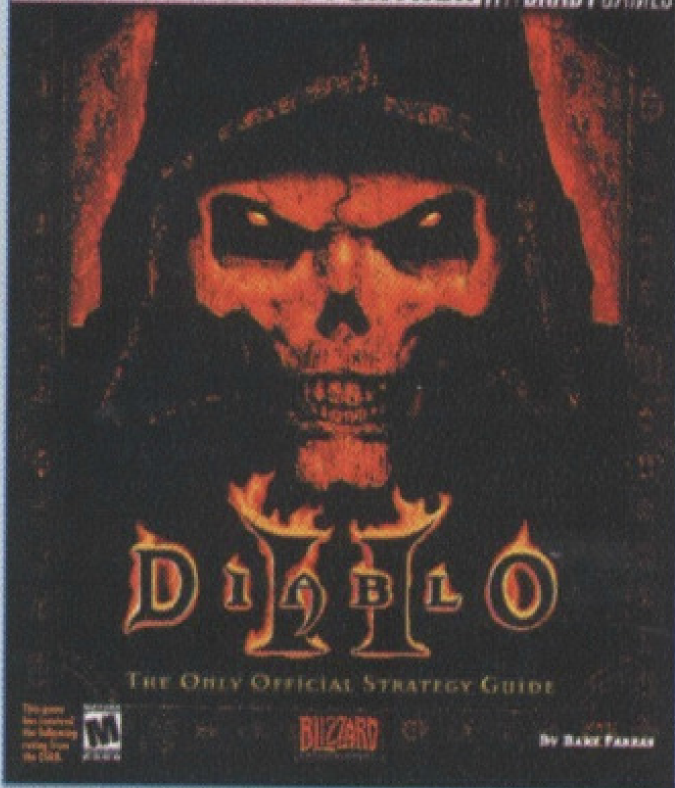












TAKE YOUR GAME FURTHER
BRADYGAMES
DIABLO II
THE ONLY OFFICIAL STRATEGY GUIDE

# 游戏精髓




## 强势出击

深圳市金智塔电脑软件有限公司
GAMEKING SOFTWARE CO.,LTD




## 特大惊喜

### 《世纪大富翁》登场

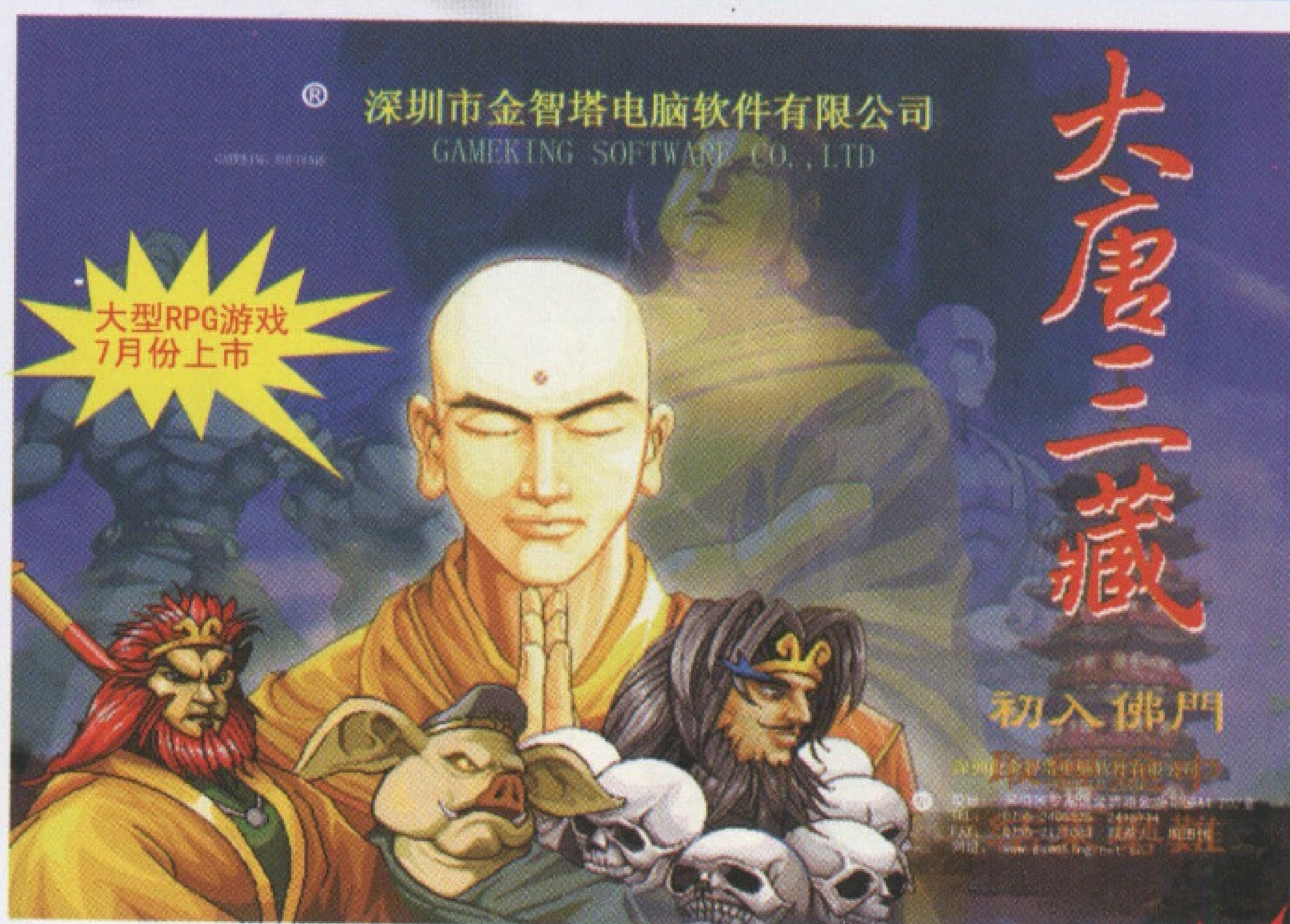
西游记中神通广大的各路神明在2000年的房地产业中大显身手，各施神通，明争暗斗，大炒大卖房地产。一个个险恶的商场陷井在你面前遍布。你对你的能力自信吗？你能否凭你的能力和商业手腕识破一个个商业陷井，冲破一个个商业难关，打败一个个商业强手而成为世纪大富翁？

奉献价22元

### 金智塔软件大中华销售联盟店

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 北京： | 82634096 | 82634105 | 62559725 | 65934385 | |
| 上海： | 63765002 | 56052554 | | | |
| 重庆： | 63626882-8261 | 69016533 | | 威海： | 5250204 |
| 天津： | 27478261 | 哈尔滨： | 4684757 | 佳木斯： | 8667642 |
| 大连： | 4428818 | 长春： | 5983299 | 吉林： | 4665814 |
| 鞍山： | 2241991 | 锦州： | 2133641 | 大庆： | 6319892 |
| 沈阳： | 23921186 | 石家庄： | 3028557 | 秦皇岛： | 3022394 |
| 邯郸： | 3022419 | 唐山： | 2851887 | 保定： | 2035042 |
| 沧州： | 3033225 | 太原： | 4121390 | 济南： | 6057292 |
| 青岛： | 3831425 | 淄博： | 2188314 | 烟台： | 6649982 |
| 潍坊： | 8371230 | 台中： | 3380287 | 深圳： | 3698014 |
| 包头： | 2516902 | 西安： | 7425430 | 兰州： | 8423107 |
| 郑州： | 7647349 | 洛阳： | 3236280 | 香港： | 25907308 |
| 成都： | 3374030 | 攀枝花： | 3345848 | 遵义： | 8253514 |
| 昆明： | 4126973 | 贵阳： | 5866255 | 南宁： | 2615999 |
| 柳州： | 2853143 | 桂林： | 5812815 | 武汉： | 85608712 |
| 宜昌： | 6754889 | 十堰： | 8269800 | 襄樊： | 3481221 |
| 长沙： | 2222570 | 常德： | 7389148 | 蚌埠： | 3028028 |
| 南京： | 3323682 | 苏州： | 7246529 | 无锡： | 2820161 |
| 徐州： | 3700335 | 南昌： | 8503700 | 福州： | 3349086 |
| 厦门： | 2205116 | 漳州： | 2036557 | 杭州： | 8853853 |
| 宁波： | 7248229 | 温州： | 8623756 | 义乌： | 5327927 |
| 海南： | 6759465 | 广州： | 87572481 | 呼和浩特： | 4934326 |
| 台北： | 87890099 | 台南： | 3487350 | 乌鲁木齐： | 2863362 |

深圳金智塔全国总代理
北京兴四方全国总承销




《大唐三藏》
曲折的剧情、精致的动感画面、
令心灵得到澄静的民族Music、
打到你手软的超大型神怪RPG游戏！

38元










WWW.GAMEKING.NET.CN
中国E3唯一指定主题网站



深圳市金智塔电脑软件有限公司
GAMEKING SOFTWARE CO.,LTD
地址：深圳市福田区华强北路盛庭苑B座20楼
TEL：2075205 2075320 2075323 2075817
FAX：3784015
邮编：518082 联系人：周田伟
网址：WWW.gameking.net.cn

晶合软件广场游戏系列 4

# 魔法大帝

太极张三丰

三国伏魔

魔唤精灵

新英雄传说

危险人物

魔法学园

黑暗王朝

8月中旬隆重上市

**8CD 58元**

**超值享受**

**北京晶合顺达计算机公司总经销**

邮购咨询电话：010-82634107 82634092

分销咨询电话：010- 82634097 82634089

传真：010-82634088

## 销售支持

排名不分先后

| | |
|---|---|
| 京总店 | 67164859 |
| 京新城广场店 | 67647711-102 |
| 京现代市场 | 62630299 |
| 京明光市场 | 62267068 |
| 京理想大厦 | 3层571柜台 |
| 京科苑书城店 | 68515544-2095 |
| 京长椿街店 | 66018119 |
| 京和平里店 | 84210214 |
| 京大兴店 | 69202500 |
| 京垂杨柳店 | 67786334 |
| 京安定门店 | 86472172 |
| 京万寿路店 | 68159093 |
| 京丰台店 | 63823449 |
| 京石景山店 | 68634122 |

**京特约经销商：**

| | |
|---|---|
| 单图书大厦 | 新街口新华书店 |
| 四新华书店 | 王府井外文书店 |
| 林斯创公司 | 科技书店 |

| | |
|---|---|
| ●晶合上海钜隆 | 62104588 |
| ●晶合苏州沧浪 | 7246529 |
| ●晶合新疆华顺 | 2814402 |
| ●晶合南宁奥讯 | 2621521 |
| ●晶合长春安航 | 5656612 |
| ●晶合济南洪恩科技 | 6980984 |
| ●晶合西安辉煌分部 | 5529833 |
| ●晶合兰州专卖店 | 8261784 |
| ●晶合昆明棒子 | 5176880 |
| ●晶合郑州分部 | 6993569 |
| ●晶合大连维尔 | 3635721 |
| ●晶合成都劲邦分部 | 5236552 |
| ●晶合厦门金科达分部 | 2099935 |
| ●晶合汕头超俊分部 | 8860856 |
| ●晶合宁波今日 | 7248229 |
| ●晶合太原和生 | 7234490 |
| ●晶合遵义天地 | 8633815 |
| ●晶合哈尔滨金北方 | 6415498 |
| ●晶合开封大众电脑 | 5958268 |
| ●晶合天津展望 | 27830166 |
| ●晶合吉林大众分部 | 2486201 |
| ●晶合西藏分部 | 6813383 |
| ●晶合新乡分部 | 3024847 |
| ●晶合莆田三超分部 | 2683555 |
| ●晶合无锡万科分部 | 2733188 |
| ●晶合河北衡水分部 | 2130562 |
| ●晶合成都天翔分部 | 5078927 |
| ●晶合山东日照分部 | 6451069 |
| ●晶合甘肃玉门分部 | 3253489 |
| ●晶合郑州东方分部 | 5905967 |
| ●晶合山西威远分部 | 4132971 |
| ●晶合石家庄汇达分部 | 13803339200 |
| ●晶合常州迅达分部 | 8117080 |
| ●晶合宜昌中艺科技 | 6758546 |
| ●晶合银川恒飞公司 | 4114796 |
| ●晶合张家港专卖店 | 13706220376 |
| ●晶合敦煌大宇分部 | 8933125 |

**图书渠道**

金台路图书市场263号　65934375

**北京经销商**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 连邦公司 | 62525338 | 万众合力公司 | 82627438 |
| 正普公司 | 82615800 | 育碟苑公司 | 82656589 |
| 里仁公司 | 62543505 | 圣比尔公司 | 62527962 |
| 天极公司 | 82657868 | 鸿达以太公司 | 82614668 |
| 百年树人 | 62635790 | 联想北纬 | 82665002 |

**特约经销商**

| | |
|---|---|
| 呼和浩特世纪软件开发部 | 4308786 |
| 湖南新华书店电子音像部 | 4423330 |
| 成都连邦 | 5215799 |
| 杭州美迪 | 8271301 |
| 武汉天问 | 87874577 |
| 南京新高 | 3371350 |
| 深圳伊登 | 3782102 |
| 昆明黑马 | 5191804转8000 |
| 广州黑马 | 87595514转1805 |
| 沈阳连邦 | 23842237 |
| 辽宁希望 | 23960175 |
| 昆明威豪 | 5124740 |
| 杭州连邦 | 8853577 |
| 广州天高行 | 83795037 |

**晶合软件销售连锁组织总经销**

CAMBRIDGE SOUNDWORKS

# 两声道？四声道？

# 可升级至四声道！

全美销量名列前茅的音箱系统，可升级为四音箱的特别设计



可升级为四声道的音箱系统

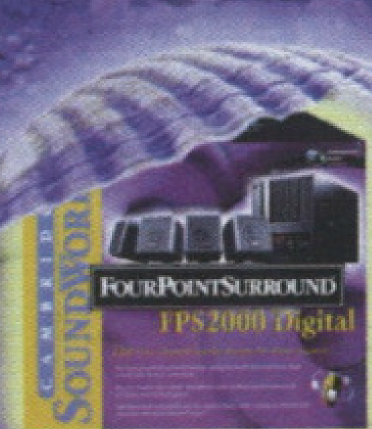


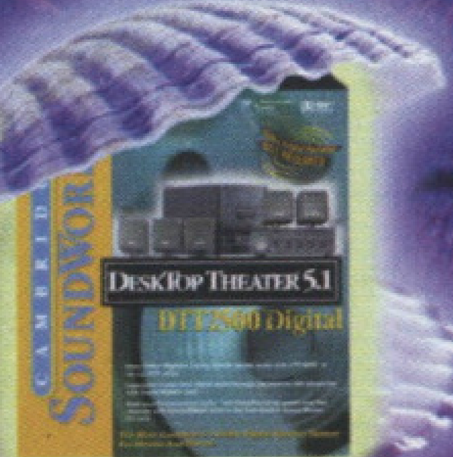
（另外购买）

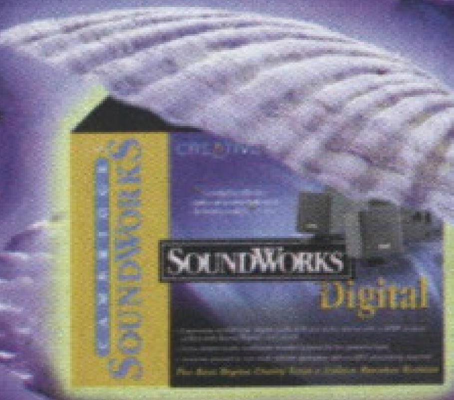


PCWorks 4.1可升级音箱

高贵品质　珍爱永久













- 系统包括一个内设四声道放大器的低音炮和两个环绕卫星音箱
- 单独使用可连接PC、CD播放机、随身听，带给您极佳的立体声效果
- 外接升级套件或一对立体声音箱，即可升级为四声道音箱系统，让您尽享3D游戏环境音效的乐趣
- 由一向严谨著称的Cambridge SoundWorks设计

北京创新未来科技有限公司
地址　北京市海淀区海淀路165号创新园
电话　010-62510018

上海分公司
地址　上海市南京路819号中创大厦1307室
电话　021-62551087 62553477

广州办事处
地址　中国广州市天河北路183号大都会广场3211室
电话　020-87554685 87554686

成都办事处
地址　成都市一环路南二段6号
电话

CREATIVE
创新科技
CHINA.CREATIVE.COM

Iwill

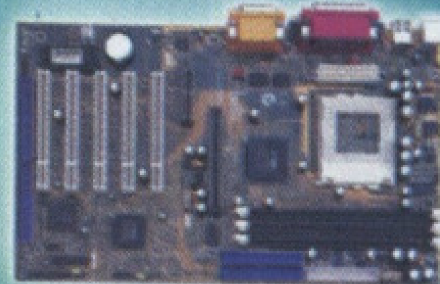
MAKE THINGS HAPPEN

http://www.iwill.net

# 有声有色的惊喜

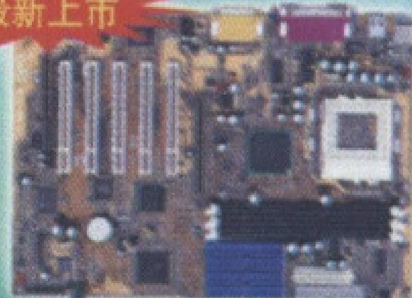
## 买主板加显卡送声卡

## 艾崴主板



### VD133Pro

- 采用 VIA Apllo Pro 133A芯片组(694X+686A)
- 支持 Intel FC-PGA P III/PPGA Celeron &Cyrix Joshua
- 支持 66/100/133 MHz 前端总线
- 支持 3XDIMM PC133 SDRAM 最大至 1.5GB
- 支持 AGP 4X
- 支持 PCIX5,USBX4
- 支持 ATA66 IDE I/F
- 主板集成 IDE RAID
- 支持 AMR




### W02-R

- 采用 Intel 815e芯片组
- 支持 Intel FC-PGA P III/PPGA Celeron &Cyrix Joshua
- 支持 66/100/133 MHz 前端总线
- 支持 3XDIMM PC133 SDRAM 最大至 1.5GB
- 支持 AGP 4X
- 支持 PCI*5,USB*4
- 支持 ATA66 IDE I/F
- 主板集成 IDE RAID
- 支持 AMR

### 有声有色 款款出色

2000年7月10日起，凡购买艾崴(Iwill)BD100Plus主板+任何一款艾尔莎(ELSA)显卡，即可获赠价值250元的傲锐(Aureal) V1声卡一块。

*有声有色的惊喜，马上来体验吧！*

A3D之原创者-傲锐声卡




京思创未来:010-62618252
津东禾: 022-27379315
南汇科: 0371-3838501
州一方: 0371-3814616
州仕德: 0371-3943032
阳天诚: 0531-6402541
南大船: 0532-3733086

青岛新宏伟:0532-2852568
长春开创: 0431-5824734
哈尔滨中天:0451-6205695
哈尔滨志高:0451-6259888
西安瑞力: 029-5523112
西安火炬: 029-4294873
山西艾崴: 0351-3182447

兰州惠基: 0931-8884620
宁夏紫电: 0951-6020906
上海泓中: 021-54900511
上海国微: 021-32180908
上海华海: 021-62562318
南京新华海:025-3350606
杭州华清: 0571-8089620

温州科教:0577-8367516
无锡宏达:0510-2753993
宁波图新:0574-7286635
武汉宇光:027-87858795
武汉奥德:027-87881442
成都骏达:028-5540602
成都新达:028-5572389

重庆八达: 023-68790719
重庆四维: 023-63862584
合肥联强: 0551-3664119
云南华正(震):0871-5148737
贵阳成冠: 0851-5812390
贵阳创世: 0851-5812705
南昌拓金: 0791-6270697

厦门坤威:0592-2233448
厦门天同:0592-2222139
福州大同:0591-3315789
南宁怡隆:0771-5315580
长沙时运:0731-4148901
广州金硕:020-87593054
深圳信昂:0755-3681571

湛江华科: 0759-2286
汕头天亿马:0754-8848

ON-DATA

邵达机构专业代理

www.wonder.com.cn

继《生化危机2》后，

育碧软件与日本 CAPCOM 公司携手再掀危机狂潮

你还没有从生化危机的惊恐中镇定下来吗？那么你没有时间来稳定自己的心跳了。新的任务已经在摆在了你的面前，新的战栗也将接踵而至……

# 恐龙危机

简体中文版

48元　标准版

138元　限量豪华版

9月狂热上市

Ubi Soft ENTERTAINMENT

敬请关注《恐龙危机》热暑系列活动！



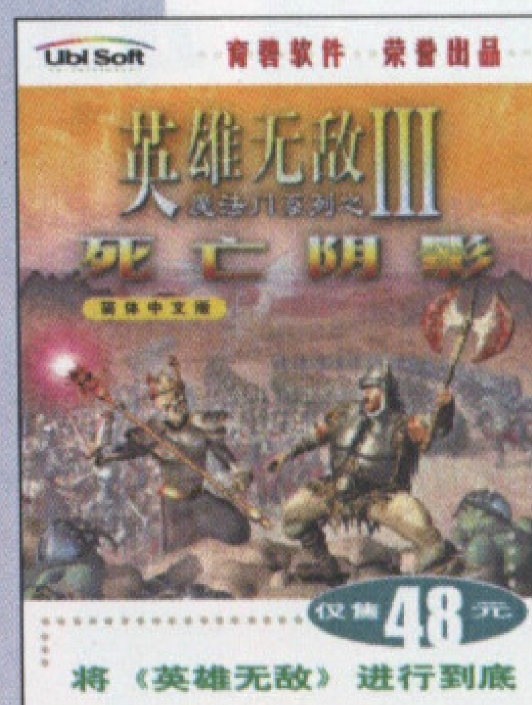

**48元　8月上市**

享受风驰电掣的非常快感
体验欲罢不能的极速传说




**48元　完全中文版**
**8月上市**

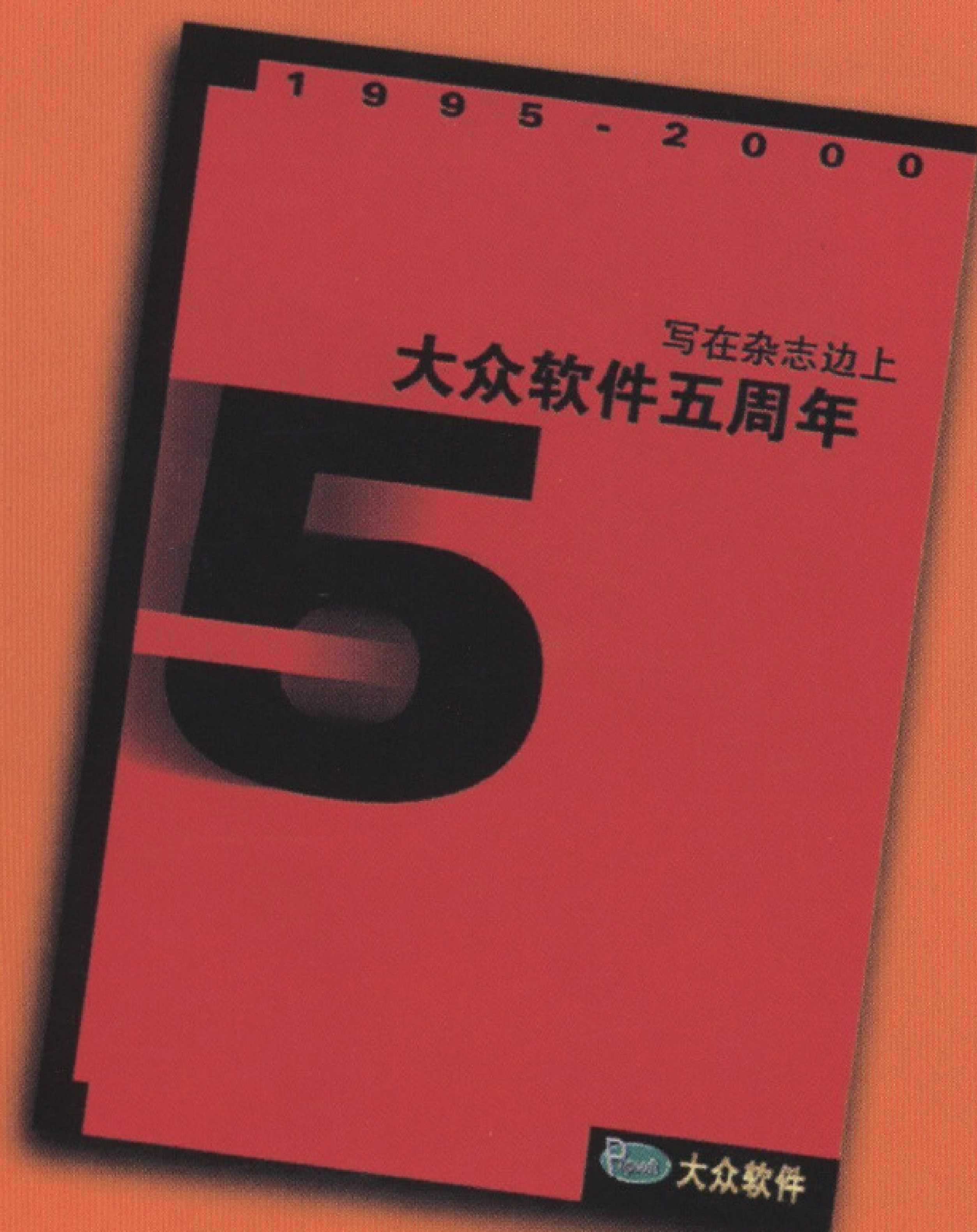
媲美《最终幻想8》的东方唯美风格角色扮演游戏




**48元　完全中文版**
**8月上市**

可直接安装运行游戏，无需《英雄无敌3》

记录弹指一挥的平凡岁月
讲述激情日子里难忘故事




荟萃五年来编辑部的故事、晶合梦话、
中篇幻想小说《大众软件恩仇记》、
后院有约，五年的社史等。
约25万字、16幅彩色图片、
20余幅漫画插图。
大32开本。8月16日火热上市，敬请期待！

# 款款精品，暑期热卖中

传世将才拿破仑一生中最宏伟的战争！！！
从巴黎到莱比锡，法兰西骑士血战沙场！！！

3张光盘 仅售48元
附送流程攻略

72小时连环谋杀案
谁才是真正的凶手？

简体中文版 48元

简体中文版 38元

简体中文版 38元

48 元 简体中文版 双CD

《生化危机1》完全中文版
48元新登场

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
服务热线：(021) 58788969-241
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

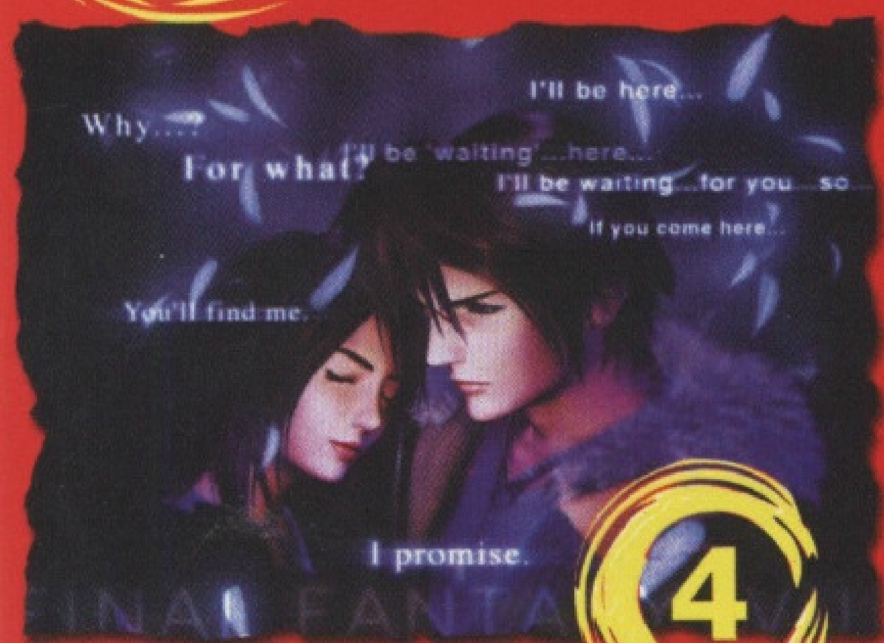
# TOP TEN













①

**轩辕剑Ⅲ**

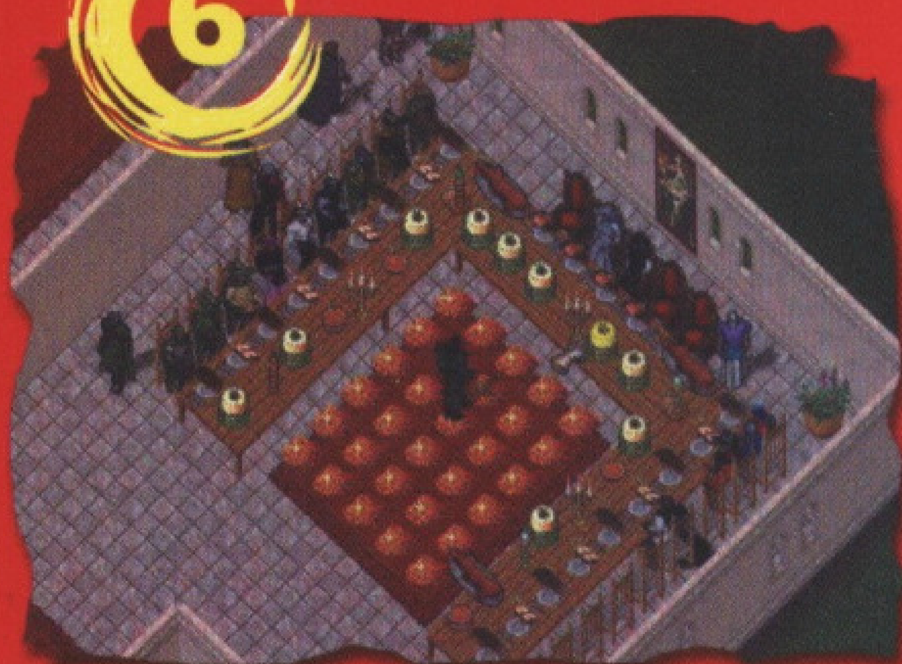
②

**魔法门之英雄无敌Ⅲ**

③

**星际争霸**




④最终幻想Ⅷ

⑤仙剑奇侠传

⑥网络创世纪

⑦模拟人生

⑧大航海时代Ⅳ

⑨暗黑破坏神Ⅱ

⑩心跳回忆—永远属于你












晶合实验室

# Canon

# BJC-2100SP

因 特 网 打 印 机




我 i 因特网

网络互通
佳能



## 进入i世代，让我们将i化成爱，

## 创造缤纷世界

佳能BJC-2100SP打印机与您一起进入i世代：轻巧时尚的设计，配合双平台使用功能，更具专为因特网打印而设计的图像优化技术，能自动修饰低分辨率图像的锯齿状边缘，让您打印网络世界里丰富的资料和精彩的图像，尽享网络互通的乐趣与便利。

- 外型时尚，设计轻巧
- 高分辨率打印（720×360dpi）
- 4色照片打印
- 双平台设计，适用于PC或Macintosh
- 可选彩色图像扫描器
- 条幅纸打印

详情请访问 http://www.canon.com.cn

即日起至九月十五日，
凡购买BJC-2100SP打印机，
赢取佳能数码照相机
佳能扫描仪等丰富奖品。









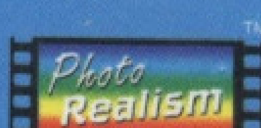














**佳能打印机热线中心**
**北京** 电话：(010)85298468 传真：(010)85298622 **上海** 电话：(021)58773700 传真：(021)58767758 **广州** 电话：(020)83878323 传真：(020)83870505
**佳能打印机中国主代理**
联想神州数码科技发展公司信息产品事业部 电话：(010)88097777 传真：(010)88097776 深圳市骄达实业有限公司 电话：(0755)2709333(总机) 传真：(0755)2709339 深圳重能实业有限公司 电话：(0755)3796678(20线)3796108 传真：(0755)3796208 北京佳都国际（集团）有限公司 电话：(010)68715800 传真：(010)68715805
**欢迎访问佳能中国主页**：http://www.canon.com.cn